

**CONTROL Z**



**ERI YOJANA PEDROZO ULLOA  
JEHISEL RUTH RAMOS PERILLA**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE CINE Y AUDIOVISUALES  
SANTA MARTA, MAGDALENA  
2014**



**CONTROL Z**

**ERI YOJANA PEDROZO ULLOA  
JEHISEL RUTH RAMOS PERILLA**



**Tesis de grado, cortometraje de animación para  
optar el título profesional de Realizador de Cine y  
Audiovisuales**

**MAURICIO GARCIA MATAMOROS  
ASESOR ACADÉMICO**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE CINE Y AUDIOVISUALES  
SANTA MARTA, MAGDALENA  
2014**



"El auténtico profeta del futuro, es sin duda alguna el pasado"  
Lord Byron



# CONTROL Z



Un cortometraje de  
Eri Johana Pedrozo y Jehisel Ramos

Producido por  
Jacquelin Hernández L





**"El auténtico profeta del futuro es, sin  
duda alguna, el pasado"**

**Lord Byron**



# NOTA DE ACEPTACIÓN



---

---

---

---

JURADO

---

JURADO

---

JURADO



HC  
00020  
j1



### **DEDICATORIA**

*Dedico este proyecto a mi familia, aquellos que creyeron en mí, a ti madre por darme una carrera, luchando cada día para brindarme un futuro mejor lleno de aventuras, a uno de los tesoros que mis padres me han dado mi hermana por ser un ejemplo para mí, a mis amigos presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegría y tristeza y a todas esas personas que durante estos cinco años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se hiciera realidad.*

Eri Johana Pedrozo Ulloa

*A mi madre, mi modelo a seguir; a mis tíos, mis segundos padres; a mi papá, mi hermano, mi familia por su apoyo incondicional, a mi profesor, a mis amigos. A Dios, mi mejor amigo.*

Jehisel Ruth Ramos Perilla





## AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a todos aquellos que creyeron en nosotras e hicieron que esto fuera posible, a cada persona que nos dedicó una hora, una palabra, una sonrisa, que nos acompañó en las buenas y en las malas, que nos aconsejó y que nos criticó, que nos sirvió de obstáculo y de impulso. Ésta experiencia nos ha enseñado que el talento es importante pero la constancia aún más.





# CONTENIDO

	Pág.
1. PRESENTACIÓN DE LA OBRA	1
2. STORYLINE	2
3. SINOPSIS	3
4. GUION	4
5. STORYBOARD	15
6. TRATAMIENTO DE PERSONAJES	56
7. CONTEXTO HISTÓRICO Y GEOGRÁFICO	64
8. ANTECEDENTES HISTÓRICOS, ESTÉTICOS Y LITERARIOS	65
9. TRATAMIENTO	76
9.1. UNIVERSO DEL CORTOMETRAJE	82
10. FICHA TÉCNICA	86
11. DISEÑO DE PRODUCCIÓN	88
11.1. PRESUPUESTO	92
11.2. CRONOGRAMA	96
11.3 PLAN DE FINANCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN	100
12. REGISTRO Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	105
13. BIBLIOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	107

## Anexos

- DVD cortometraje de animación Control Z
- DVD Teaser



## 1. PRESENTACION

"CONTROL Z" es un cortometraje de animación de 15 minutos realizado en formato HD usando técnicas 2D rotoscopia, 3D y ambientado en la ciudad de Santa Marta. Es Una historia de amor en una ciudad sin sueños que es inundada por el olvido, la actitud indiferente que en ocasiones asumimos para evadir los problemas, como si dándoles la espalda dejaran de existir.

En éste cortometraje quisimos plantear las inquietudes que dieron pie a la historia: ¿qué consecuencias tiene el olvido en la construcción del futuro de una sociedad? ¿Qué pasaría si pudieras ignorar las causas de tu dolor en vez de enfrentarlas?, es decir, si pudieras borrar de tu memoria los malos recuerdos ¿lo harías?

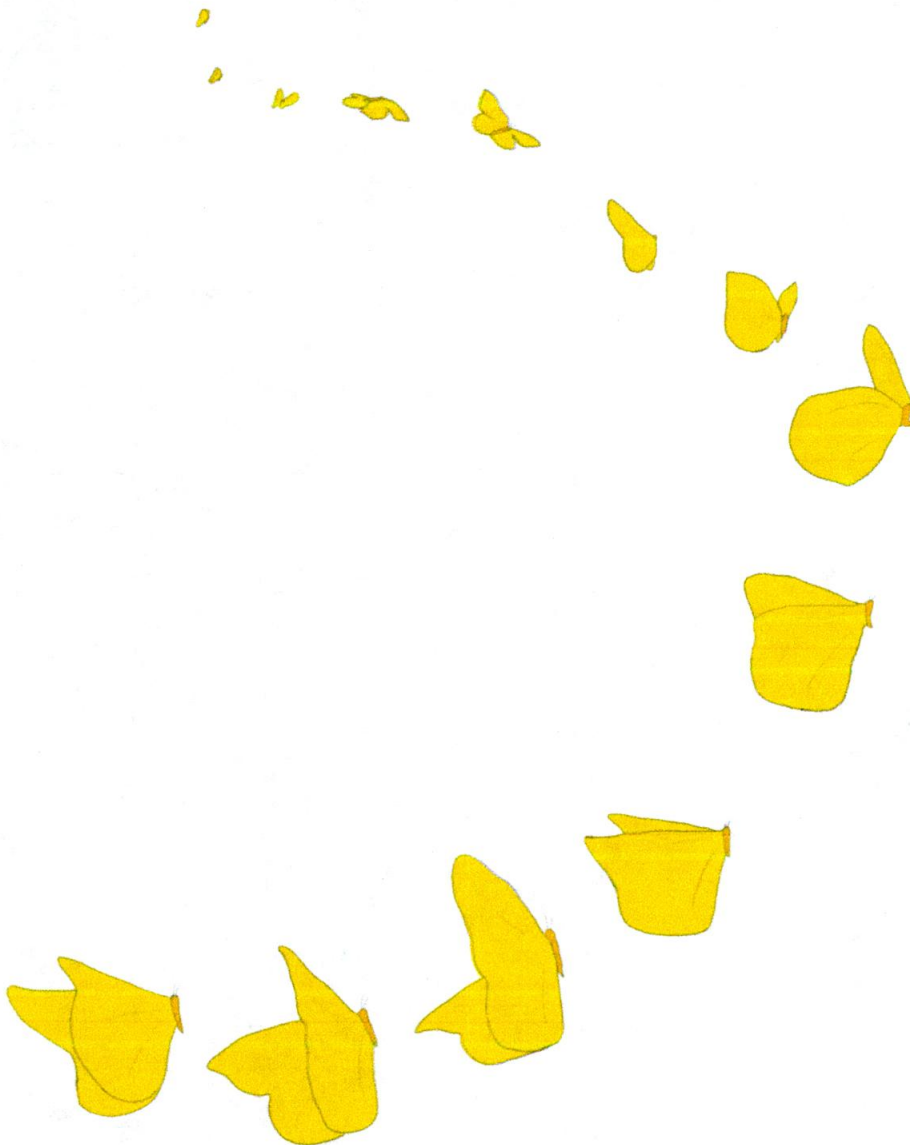
Todo lo anterior lo plasmamos simbólicamente en "Control Z", título del corto y nombre de la pastilla del olvido que se reparte en la ciudad donde vive Adolfo, el protagonista de la historia. Hace referencia a la acción "deshacer" ("Undo" en ingles) del teclado alfanumérico y a la vez se refiere al control de la pastilla con la cual los recuerdos son eliminados.

Sucede en un futuro cercano donde vemos la ciudad con detalles visuales de un anhelo futurista pero detenido en el avance y mezclado con la permanencia de lo antiguo y contemporáneo. Los fondos están inspirados en la técnica de acuarela con los colores de la ciudad, sus calles, su gente pero sin hacer alusión directa a la también llamada "tierra del olvido".



## 2. STORYLINE

En la ciudad del olvido quieren borrar la memoria de todos, en medio del dolor, el amor llevará a un hombre a luchar por un recuerdo valioso.





### 3. SINOPSIS

En una ciudad antigua al lado del mar vive Adolfo, joven, fotógrafo, serio y analítico enamorado de este lugar y de Iris, una chica descomplicada y dulce que para su vida es como la brisa refrescante. Pero ellos mismos son testigos de una marcha sin descanso.

Un grupo de personas camina interminablemente en busca de familiares y amigos desaparecidos. Se puede percibir en el ambiente toda su impotencia y desesperanza... que para un sujeto de guantes blancos los convierte en la excusa perfecta.

Éste sujeto, líder y autoridad, reparte a los ciudadanos una pastilla llamada Control Z para borrar sus malos recuerdos y brindarles una nueva vida, trabajo, paz. Qué más puede pedir un corazón dolido que dejar el peso de su pasado atrás, sin embargo... mientras Adolfo e Iris duermen en su mundo aparte, una pequeña casa en la cima de un cerro llena de fotos e ideas, no sospechan que de noche llegará la mayor amenaza que puede tener el amor. El olvido.





## 4. GUIÓN<sup>1</sup>



### Escena 1/ Plaza San Francisco/ Día

ADOLFO (23) observa la ciudad a través del lente de su cámara, toma fotos de su arquitectura antigua, su gente, placas memoriales y estatuas que resplandecen a la luz del sol. Los turistas se reúnen alrededor del **vendedor de raspao, un hombre disfrazado de estatua entretiene a una niña y un acordeonista ciego toca en medio de la plaza una melodía de tonos nostálgicos; sentada a su lado con un block de dibujo en la mano, IRIS (19) lo escucha entretenida, mira hacia el frente, la pared repleta de retratos de desaparecidos contrasta la alegría de la luz del sol. Ella hace algunos trazos. Adolfo trata de enfocarla, ella mira a cámara y le sonríe, Adolfo le devuelve la sonrisa.**

El sonido del tic tac de un reloj y algo pesado arrastrándose se acerca, Adolfo voltea a mirar entrecerrando los ojos y la gente a su alrededor se muestra incómoda. La música del acordeón se detiene, las voces de la gente se silencian; La punta del lápiz de Iris se quiebra.

Una multitud se acerca por una calle estrecha, con un palo cada uno golpea el suelo al ritmo del tic tac del reloj, no se ven claramente sus rostros y caminan lento. A su paso algunos pegan en las paredes fotos de personas y arrastran una bola enorme de piedra atada a sus pies. Una mujer de gorra verde con la ropa desgastada lleva una expresión cansada cargando el retrato de un joven soldado; sus arrugas son pronunciadas y las ojeras profundas pierden su mirada en el pavimento. Los demás llevan retratos de distintas personas en sus pechos y pancartas con la frase "¿Dónde están?".

Lentamente la multitud voltea por la siguiente esquina, Iris mira sus pasos y cierra los ojos con tristeza y frustración, Adolfo la rodea con sus brazos. Iris mira de nuevo y a través de la muchedumbre que pasa ve un hombre de

---

<sup>1</sup> Este guion muestra la historia original que luego fue modificada en el storyboard y finalmente en el montaje por lo cual inicia de un modo diferente.



uniforme negro enterizo y con el rostro cubierto que mira pasar la multitud y habla por un dispositivo de radio. La mira fijamente.

La plaza retoma sus actividades y los transeúntes continúan su camino. El acordeonista toca algunas notas tristes.

## **Escena 2/ Bahía/ Día**

Atardece sobre el mar, la sirena de un buque de carga hace eco en el ambiente. En la extensa orilla de la playa las siluetas de Adolfo e Iris reposan contemplando el paisaje.

**ADOLFO:**

Anoche tuve un sueño...

**IRIS:**

(toma una pausa y lo mira)

¿Qué soñaste?

Se escuchan las aves de mar.

**ADOLFO: (Voz en off, con la imagen del atardecer)**

Veía la ciudad y todo estaba oscuro como... ¡como cuando va a llover!... Pero sentía que algo estaba mal.

El mar que llega a la orilla se acerca una y otra vez y casi toca los pies de Iris.

**IRIS:** (habla rápido y sin pausa)

Entonces no era un sueño, era la verdad.

**ADOLFO:** (en tono correctivo)

Iris...

**IRIS:**

Digo lo que pienso. Algo está mal y lo sabemos.

A su lado, en la bicicleta cuelga un cascabel adornado con conchitas de mar que da un sonido muy agudo cuando se agita el viento.

**ADOLFO:** (Voz en off, con la imagen del Iris; en tono pícaro y juguetón)

Bueno... no todo está tan mal para mí.

Adolfo, recostado en las piernas de Iris voltea y con su cámara le toma una foto a Iris y ésta queda seria en la foto.

**IRIS:** (entre risa y regaño)

¡Ado! (se ríe y lo regaña al mismo tiempo) ¡esto es serio!



Montada en su bicicleta, Iris escapa.

**ADOLFO:** (en tono pícaro y juguetón  
ríe mientras corre por la playa)

¡Yo soy un hombre muy serio! (risas)

Con la cámara Adolfo la persigue a lo largo de la bahía a contraluz e Iris se ríe mientras Adolfo grita su nombre y suena el cascabel de la bici. Sus voces hacen eco en la soledad de la playa.

Más allá, en la orilla, las huellas de ambos son borradas por el mar.

### **Escena 3/ Bahía/ Noche**

La luz del sol se desvanece. En la misma orilla de la playa a la luz de la luna un pequeño cangrejo camina temerosamente y se entierra en la arena. Un gato negro que lo observa desvía su atención hacia el muelle de la ciudad solitaria y silenciosa. Iluminados por los faroles nocturnos, varios sujetos de traje enterizo negro marchan por el muelle; custodian un camión cuya insignia es una cápsula.

El mar embravecido golpea contra el muelle con violencia pero ni los sujetos de negro ni el camión se inmutan.

### **Escena 4/ Casa de Adolfo e Iris/ Noche**

Adolfo e Iris duermen, el cascabel de conchitas de la bicicleta se agita con el viento que entra por una ventana. En las paredes de su cuarto cuelgan varios retratos, fotos de la ciudad, figuras artesanales, un par de



gafas de sol y una cámara fotográfica antigua. Entre los retratos Iris hace un grafiti de las personas que estaban con ella en una de las fotografías.

El sonido del cascabel se hace más intenso, la imagen de un cielo oscuro sobre la ciudad y la silueta de una persona en medio de truenos despierta a Adolfo, quien abre los ojos sin poder entenderlo.

### **Escena 5/ Plaza principal/ Día**

El trueno de la noche se desvanece en la luz de un cielo rojo en el que un gavián sobrevuela la ciudad buscando caza, a lo lejos se escucha el golpeteo de los marchantes al ritmo del tic tac. En ese momento, en la entrada principal de un edificio aparecen los pies de un hombre de zapatos elegantes, traje negro y guantes blancos quien desde las escaleras levanta su cabeza y observa a su alrededor, el golpeteo cesa y se escuchan murmuraciones.

Cerca de allí, Adolfo corre y mira su reloj, va a seguir de largo sin embargo regresa al escuchar el eco del discurso que viene de la plaza.

#### **HOMBRE DE GUANTES BLANCOS:**

... sabemos lo que han tenido que sufrir esperando, buscando... y hemos seguido su marcha incansable...



Este hombre de guantes blancos levanta sus manos para silenciar a la multitud y continúa su discurso, los sujetos vestidos de negro caminan entre la gente vigilando.

#### **Hombre de guantes blancos: (Voz off)**

...y ustedes continúan aquí, comprensiblemente dolidos y en busca de una esperanza.

Los sujetos de negro se miran entre sí y en ese momento, al tiempo que el hombre de guantes blancos habla, desde la parte más alta se despliegan unos pendones con la enorme imagen de un frasco de pastillas de nombre "Control Z".

**Hombre de guantes blancos:**

Pero la vida es más que esta búsqueda y sus familias no solo han perdido a este otro miembro sino a ustedes, que atados al pasado caminan sin darse cuenta que han desaparecido para ellos... y para ustedes mismos.

Los marchantes observan al orador y se miran entre sí.

**Hombre de guantes blancos:**

Los años lo han probado, los casos han sido estudiados, no hay nuevas verdades, es un deber nuestro quitarles este peso, darles una oportunidad de trabajo después de tantos años de ausencia y brindarles la oportunidad de demostrar de lo que aún son capaces.

Varios de los sujetos de negro les entregan frascos iguales a los del pendón. Otros se forman en frente del edificio moderno, otros abren de manera sincrónica una gran pancarta a la entrada del edificio con el lema "Olvidar es volver a empezar"



La multitud se mira entre sí. La mujer de gorra verde que carga el retrato del joven soldado mira con sus ojos hundidos el frasco que han puesto frente a ella a la vez que escucha el discurso.

Adolfo observa detrás de la multitud al hombre de blanco.

### **Hombre de guantes blancos: (Voz off)**

...Necesitamos su trabajo para ejercer el cambio y la solución está frente a ustedes. Es hora de borrar el dolor y la angustia en la que viven diariamente, de volver a empezar, dense la oportunidad de nueva vida, es hora de un Control Z.

La mujer de gorra verde sostiene con una mano el retrato y el frasco en la otra. La gente murmura. Ésta mujer mira la gente a su alrededor, ve las bolas de piedra atadas a sus pies, los zapatos rotos, los retratos viejos y gastados...

Abre el frasco, se sirve una pastilla y se la lleva a la boca. El sujeto de blanco mira expectante.

Ella parpadea, imágenes del joven soldado se desintegran en su mente, el retrato de su hijo cae al piso y ella se pone de pie en medio de la multitud que la mira asombrada. Camina hacia el hombre de guantes blancos quien aplaude en compañía de los sujetos de negro. El hombre de guantes blancos sonríe como un ángel pero Adolfo lo mira seriamente, entrecierra los ojos y le toma una fotografía.

### **Escena 6/ Calle de la ciudad 1/ Día**

Al día siguiente la foto que tomó Adolfo sale en un periódico en el que el titular dice “¿Olvido o impunidad?”; el periódico está en manos de un sujeto de negro quien lo rompe en pedazos.

## **Escena 7/ Secuencia de imágenes/ Día**

Secuencia de imágenes: Gente consumiendo la pastilla, un hombre que tiene al lado un retrato se toma una, una mujer triste en medio de una fiesta con luces de colores toma otra; los sujetos de negro pegan afiches de Control Z sobre los retratos; pastillas siendo producidas en masa por una máquina; Adolfo, Iris y un grupo de gente protestando con carteles que dicen "No Olvido"; más personas visten trajes grises, otras dejan caer fotos al suelo, los libros yacen en las calles; los sujetos de negro arrojan los carteles de protesta, los retratos de los desaparecidos y otros objetos al mar; el cielo se carga de nubes grises.

El mar se agita y arrastra estos objetos a la orilla donde se acumulan y forman un muro que crece al tiempo que los colores de la ciudad se opacan. Uno de los sujetos de negro arroja el acordeón del ciego a la basura donde se desinfla y emite su última nota.

## **Escena 8/ Callejón/ Día**

Rodeada de latas de grafiti, retratos y periódicos en un bolso, Iris hace un grafiti. Al terminarlo vemos que dice "No Olvido" y tiene varios retratos a su alrededor. Adolfo, a unos metros de ella, espía a los sujetos de negro que están molestando a un hombre.

Iris hace un ruido y Adolfo voltea para advertirle que guarde silencio. Ella le hace señas de que todo está bien y continúa el grafiti con su mano un poco embarrada de pintura.

Adolfo prepara su cámara para tomar una foto sin embargo por error el flash lo delata.

Adolfo corre hacia Iris y la hala de la mano manchada de pintura, corren. Adolfo hace que Iris suba la pared de una casa abandonada hasta pasar del otro lado y le grita.



**Adolfo:**

¡Espérame ahí!

Del otro lado Iris hace lo mismo.

**Iris:**

¡Apúrate!

Adolfo nervioso se va. Iris, con una sombra oscura que se proyecta tras ella despega su mano de la pared dejando una huella de pintura. La sombra crece y un par de botas negras se dirigen hacia ella.

Adolfo corre y da la vuelta a una esquina. Se acerca a un callejón, le falta el aire pero se esfuerza para llegar. Cuando entra se detiene resbalando sobre la tierra seca, Iris no está, solo se ve la huella de su mano en la pared y su sandalia.

Adolfo corre en su búsqueda, coloca carteles de su desaparición. Al tiempo que el cartel de la foto de Iris se hace viejo, finalmente vuelve a la casa abandonada pero ella no está. Cae de rodillas, en lo profundo de su corazón sabe que no volverá.

### **Escena 9/ Plaza de la estatua/ Día**

Llueve. La ciudad vacía se oscurece y se llena de transeúntes ensimismados. Las columnas de humo de las fábricas tapan el sol y el muro de objetos acumulados en la playa no deja ver el mar. La gente gris y despreocupada camina de aquí para allá.

Adolfo, visiblemente decaído a los pies de una estatua sin cabeza observa la ciudad. Vienen a su mente recuerdos de él e Iris y un grupo de personas que protestando, Adolfo se agarra la cabeza, luego con ojos tristes mira hacia el frente.



### **Escena 10/ Bahía/ Día**

Camina por la playa, el mar se escucha bravío pero no se ve debido al muro de objetos, retratos, periódicos desechados, fotos, letreros de los marchantes, bolas de piedra y basura. Adolfo toma entre sus dedos la pastilla y la eleva, al fondo se ve la ciudad pálida y lúgubre, en ese momento suena el cascabel de la bicicleta de Iris.

Entre sonidos de olas y vientos Adolfo reacciona lentamente, camina y luego corre. Sigue el sonido rodeando la curvatura de la playa, ¡una imagen de Iris con la bici viene a su mente y nervioso y agitado se detiene! Al tiempo que descubre que se trata de la bicicleta de Iris incrustada en el muro. La mira perturbado.

Abre la mano en la que tiene la pastilla del olvido y después de observarla unos momentos la aprieta, casi sin fuerzas, da media vuelta.

Sus pies caminan lento, se alejan del sonido del cascabel, pasan sobre fotos, al lado del acordeón destartalado, el cascabel insiste en sonar y del otro lado del muro el mar se recoge hasta dejar el fondo de la playa totalmente visible.

Adolfo escucha y voltea decidido, arroja lejos la pastilla y comienza a correr de regreso al muro. Casi sin aliento pero con mucha fuerza saca la bicicleta haciendo caer varios objetos. Del otro lado del muro, muy lejos de allí, una gran ola comienza a levantarse. Adolfo sube a la bici y conduce a toda velocidad.

### **Escena 11/ Cerro/ Día**

Pronto el mar entra a la ciudad, avanza por las calles, la gente ni se inmuta, arrastra a los sujetos de negro deshaciéndolos como si fueran tinta, una ola fuerte arranca un afiche de Control Z y deja ver el grafiti que dice "No Olvido".



Bajo el agua las casas recuperan su color, las pastillas se van por las alcantarillas, las personas grises se ven como estatuas detenidas en el tiempo en actividades diferentes.

### **Escena 12/Cerro/ Día**

Adolfo sube con esfuerzo la bici de Iris a un cerro alto donde está su casa, la coloca en el suelo y se desploma agotado en el borde. El viento fuerte mece el cascabel.

De lejos se ve la ciudad bajo el agua. Adolfo cierra los ojos y rememora lo único valioso que le queda. En su recuerdo Iris acaricia su rostro, ella lo entiende, hace que voltee su rostro hacia ella y con una mirada de comprensión le sonríe.

Adolfo abre sus ojos de nuevo, la brisa acaricia su cabello despeinado y la mirada se pierde en sus pensamientos.

De espaldas, sentado en el borde del cerro, Adolfo y contemplando lo sucedido no se da cuenta que varias personas se acercan detrás de él. Primero un anciano y su nieta, luego un joven que lleva una maleta. Así poco a poco más personas se acercan a él, unos viejos, otros jóvenes, cuyas siluetas observan y guardan en su memoria lo sucedido. Fin.



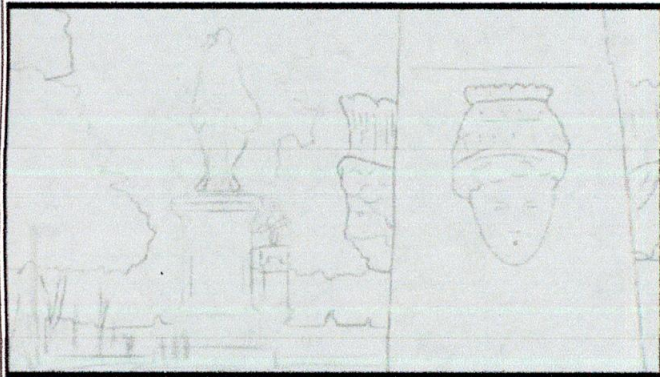
## 5. STORYBOARD



# CONTROL Z

Cortometraje de animación

Esc	PL	Seg	
1		1	03:00



**Camara**

PG con ref. a la fuente cámara al hombro (ligero movimiento).

**Accion**

Pajaros sobre la estatua, foto, placas memoriales.

**Sonido**

Foto, ambiente ciudad, melodía acordeón.

Esc	PL	Seg	
1		2	04:00



**Camara**

PML Adolfo de espalda.

**Accion**

Observa la ciudad a través del lente de su cámara, toma foto.

**Sonido**

Continúa foto, ambiente ciudad, melodía acordeón.

Esc	PL	Seg	
1		3	03:00



**Camara**

PG, cámara al hombro

**Accion**

Los turistas que reúnen alrededor del vendedor de raspao.

**Sonido**

foto, Continúa murmullo ciudad. Melodía acordeón.



Esc	PL	Seg
1		4 07:00



### Camara

PG, cámara al hombro.

### Accion

Acordeonista toca e Iris pinta sentada.

### Sonido

Continúa sonido ciudad.

### Dialogo

Gente en la plaza.

Esc	PL	Seg
1		5 06:00



### Camara

PM de acordeonista con ref. a PM Iris dibujando

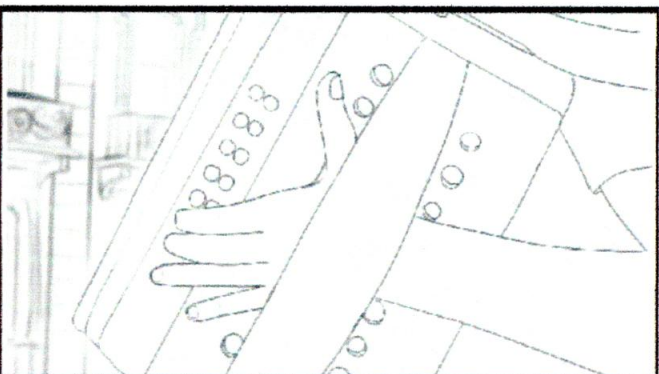
### Accion

Iris dibujando. acordeonista tocando.

### Sonido

Acordeonista toca melodía

Esc	PL	Seg
1		6 04:00



### Camara

PD acordeon

### Accion

Acordeonista toca

### Sonido

Melodia acordeon

Esc	PL	Seg
1		7 08:00

**Camara**

PML fontal de Iris

**Accion**

Observando la plaza

**Sonido**

Foto, Continúa murmullo ciudad. Melodía acordeón.

Esc	PL	Seg
1		8 08:00

**Camara**

PML frontal de Adolfo

**Accion**

Adolfo mira a Iris y le toma una foto.

**Sonido**

Foto, murmullo ciudad.

Esc	PL	Seg
1		9 03:00

**Camara**

PMC de iris

**Accion**

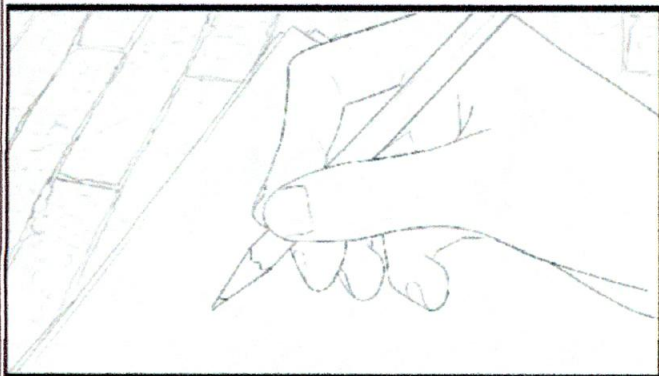
Iris pica guiña el ojo

**Sonido**

Foto



Esc	PL	Seg
1	10	03:00



### Camara

PD dibujo

### Accion

Iris dibuja

### Sonido

Lapiz contra el papel.

Esc	PL	Seg
1	11	06:00



### Camara

PG Multitud y transeúntes.

### Accion

La multitud lleva carteles, golpe de palos contra el suelo.

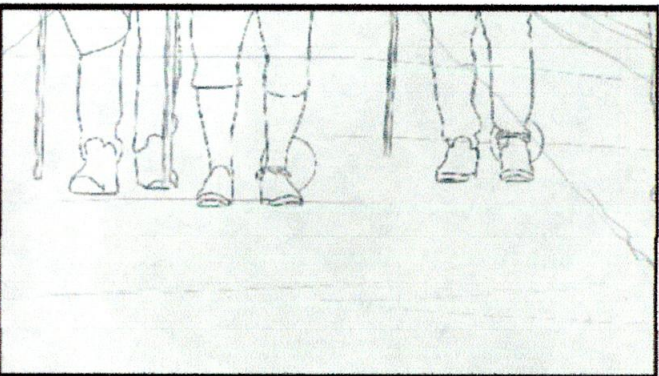
### Sonido

Golpe de palos contra el suelo, al ritmo del tic tac.

### Dialogo

No olvidamos!!! no al olvidooo!!!

Esc	PL	Seg
1	12	04:00



### Camara

P.D Marchantes con grilletes atados a sus pies.

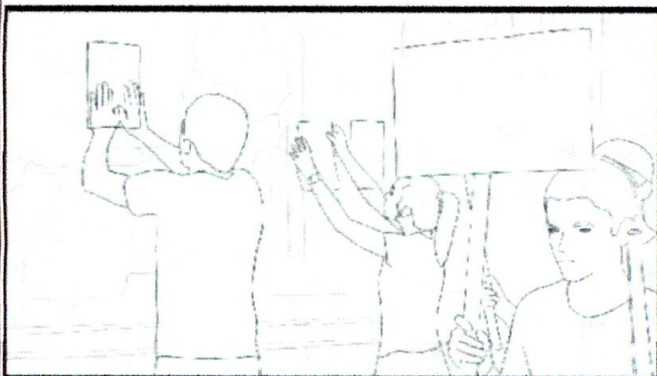
### Accion

Ropa gastada.  
Golpe de palos contra el suelo.

### Sonido

Palos contra el suelo al ritmo del tic tac.

Esc	PL	Seg
1	13	03:00

**Camara**

PM personas pegando los retratos.

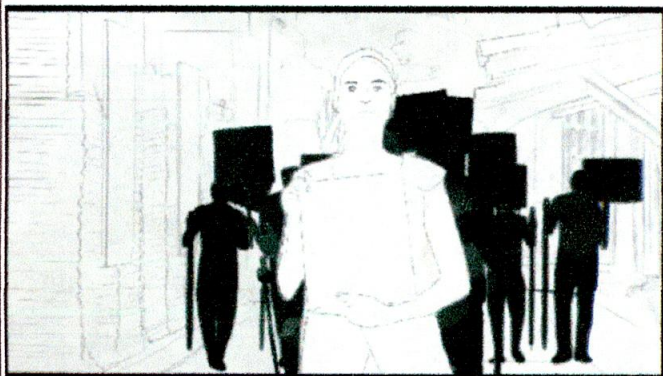
**Accion**

Los marchantes pegan retratos de desaparecidos.

**Sonido**

Continúa golpe de los palos.

Esc	PL	Seg
1	14	03:00

**Camara**

PML Cámara al hombro fontal

**Accion**

Mujer de verda camina hacia la camara.

**Sonido**

Continúa sonido marcha.

Esc	PL	Seg
1	15	03:00

**Camara**

PG Perssonas que se encuentra en la plaza

**Accion**

Personas miran a los marchantes

**Sonido**

Continúa marcha, murmullo.



Esc	PL	Seg
1	16	03:00



#### Camara

PG marchanates frontal.

#### Accion

Marchantes sosteniendo un cartel.

#### Sonido

Continua marcha.

Esc	PL	Seg
1	17	06:00



#### Camara

PML fontal adolfo e Iris sentada

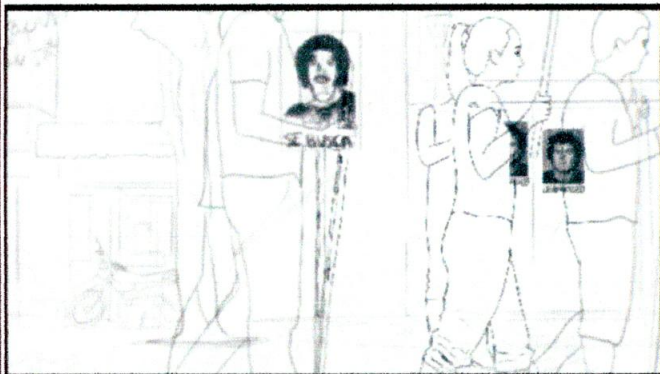
#### Accion

Iris dibuba. , Iris ve pasar a la gente luego retira la mirada, cierra los ojos, Adolfo la abraza, Iris abre sus ojos y mira hacia el frente.

#### Sonido

Continia marchantes.

Esc	PL	Seg
1	18	04:00



#### Camara

PM contrapicado sujeto de negro

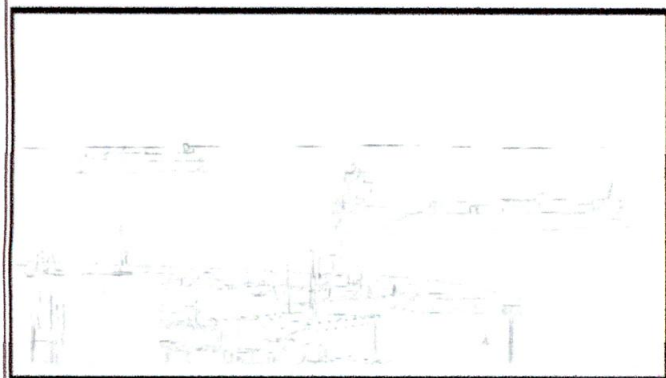
#### Accion

Personas pasan desenfocadas frente a la cámara. El sujeto de negro mira pasar a la gente y habla por un transmisor.

#### Sonido

Continúa marcha.

Esc	PL	Seg	
2		1	04:00

**Camara**

Panoramica bahía de la ciudad.

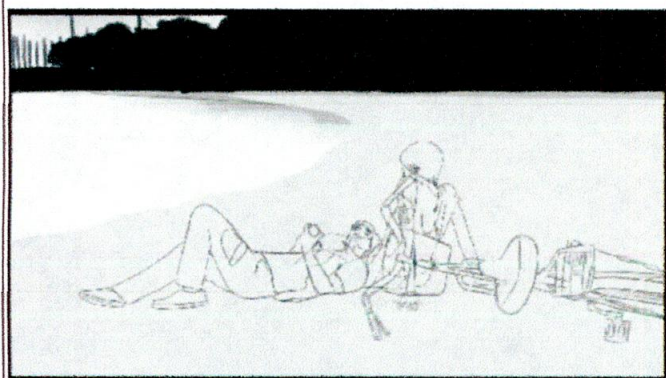
**Accion**

Buque transita, sale humo.

**Sonido**

Ambiente, Buque, ciudad costera

Esc	PL	Seg	
2		2	06:00

**Camara**

PG Iris y Adolfo en la playa.

**Accion**

Adolfo le toma una foto con flash fuerte a Iris y sonríe pícaramente.

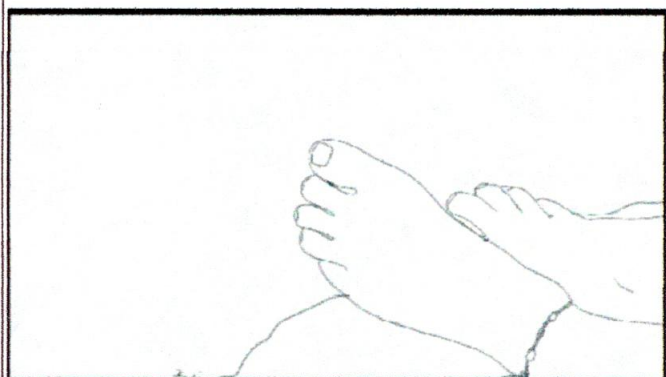
**Sonido**

Ambiente playa, Se escuchan las aves de mar.

**Dialogo**

Adolfo: anoche tuve un sueño  
Iris:...¿que soñaste?

Esc	PL	Seg	
2		3	05:00

**Camara**

PD pies de Iris.

**Accion**

Iris sentada a la orilla del mar, el mar toca sus pies.

**Sonido**

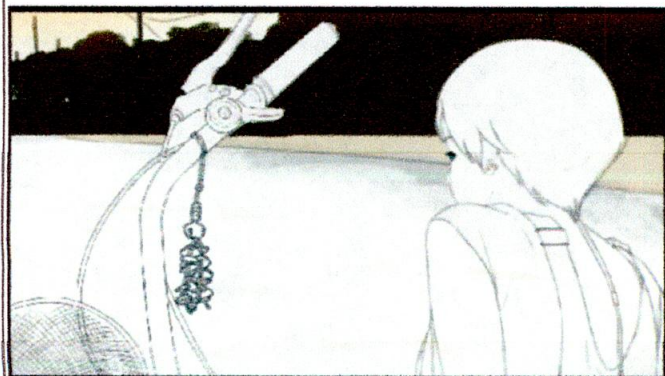
Olas del mar.

**Dialogo**

Adolfo: ... sentía que algo estaba mal.



Esc	PL	Seg	
2		4	05:00

**Camara**

PM 3 de espalda con ref: cascabel.

**Accion**

el cascabel colgado en el cacho de la bici, se mueve con el viento. Iris desenfocada.

**Sonido**

Ambiente playa. Cascabel.

**Dialogo**

Iris: (habla rápido y sin pausa)  
Entonces no era un sueño, era la verdad.

Esc	PL	Seg	
2		5	05:00

**Camara**

PG Adolfo e Iris.

**Accion**

adolfo e iris acostados.

**Sonido**

Mar

**Dialogo**

Adolfo: (en tono juguetón) Bueno? no todo está mal para mí.

Esc	PL	Seg	
2		6	05:00

**Camara**

Panoramica, de Adolfo e Iris corriendo de perfil

**Accion**

Adolfo e Iris corren por la playa.

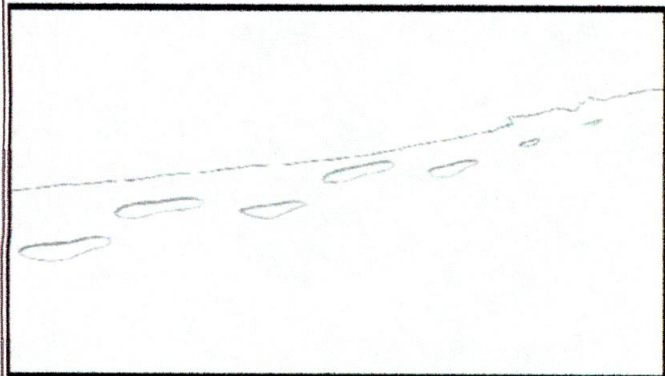
**Sonido**

Mar, ciudad costera

**Dialogo**

Iris: (habla rápido) ¡Ado! (se ríe y lo regaña al mismo tiempo) ¡esto es serio!

Esc	PL	Seg
2		7 03:00

**Camara**

PD orilla playa

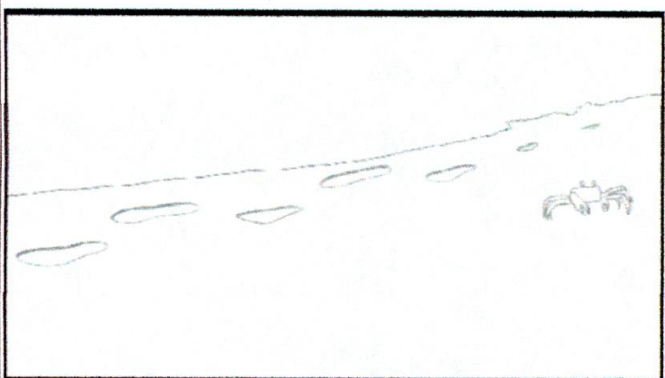
**Accion**

El mar borra las huellas a la orilla de la playa.

**Sonido**

Mar recogíendose

Esc	PL	Seg
3		1 03:00

**Camara**

PD orlla Playa

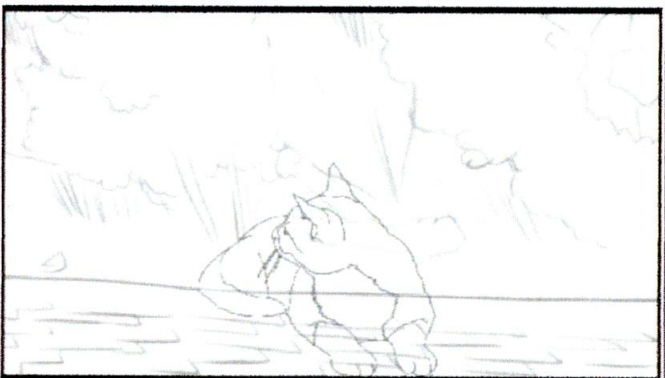
**Accion**

Cangrejo camina a la orilla.

**Sonido**

Continua Mar

Esc	PL	Seg
3		2 03:00

**Camara**

PD frontal gato

**Accion**

El gato voltea y mira hacia su izquierda.

**Sonido**

Continua Mar



Esc	PL	Seg
3		3
04:00		

**Camara**

PD botas de los sujetos de negro.

**Accion**

Los sujetos de negro marchan por el muelle

Ambiente playa. Trote.

**Sonido**

Ambiente playa. Trote.

Esc	PL	Seg
3		4
03:00		

**Camara**

PG Sujetos de negro marchando.

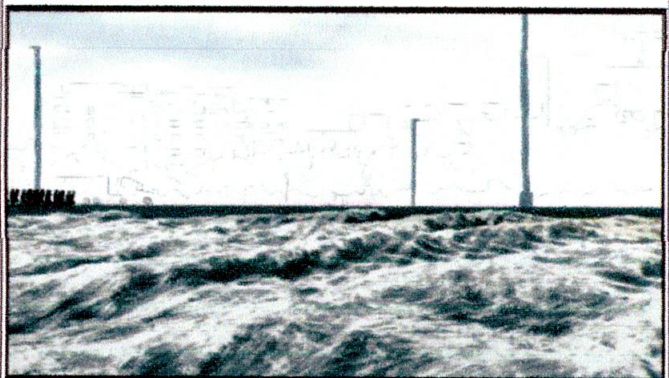
**Accion**

Los sujetos marchan. El mar golpea contra el muro.

**Sonido**

Ambiente playa. Olas fuertes, Trote.

Esc	PL	Seg
3		5
04:00		

**Camara**

PG Sujetos marchando, camion Control Z

**Accion**

Macha por el muelle al lado de un camion.

**Sonido**

Continúa ambiente y olas fuertes.



Esc	PL	Seg
4		1
		05:00



**Camara**

PG casita en el cerro de taganga.

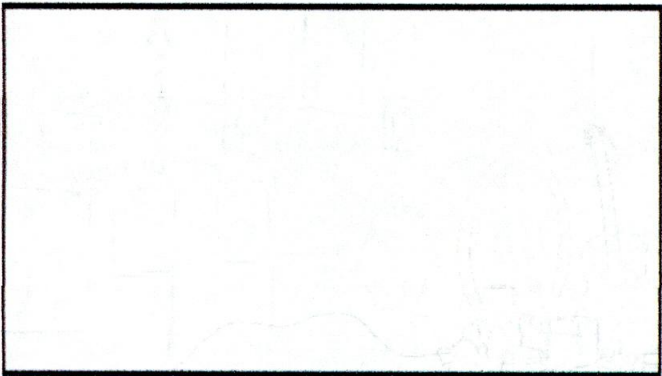
**Accion**

Se ve la casa en el cerro de noche, debajo de la luna.

**Sonido**

Ambiente nocturno, brisa y movimientos de ramas.

Esc	PL	Seg
4		2
		06:00



**Camara**

PG retratos en la pared a PM Adolfo e Iris durmiendo. tiit down

**Accion**

Cuadros en la habitacion de iris y Adolfo.

**Sonido**

Ambiente nocturno, cascabel,

Esc	PL	Seg
4		3
		06:00



**Camara**

Continua PM retratos en la pared a PM Adolfo e Iris durmiendo. tiit down

**Accion**

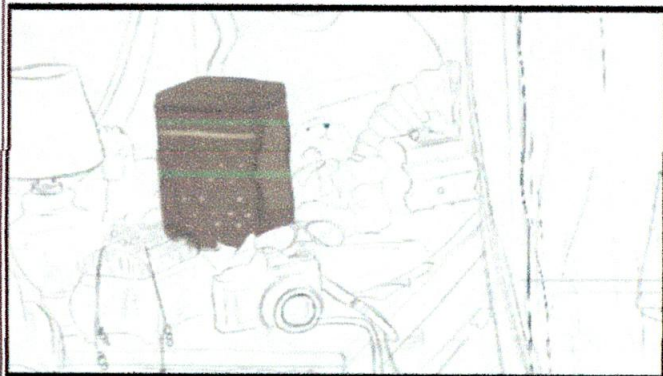
Adolfo e iris dormidos abrazados.

**Sonido**

Ambiente nocturno, cascabel, cortina moviendose con la brisa.



Esc	PL	Seg	
4		4	05:00



**Camara**

PD objetos habitacion adolfo e Iris travelling

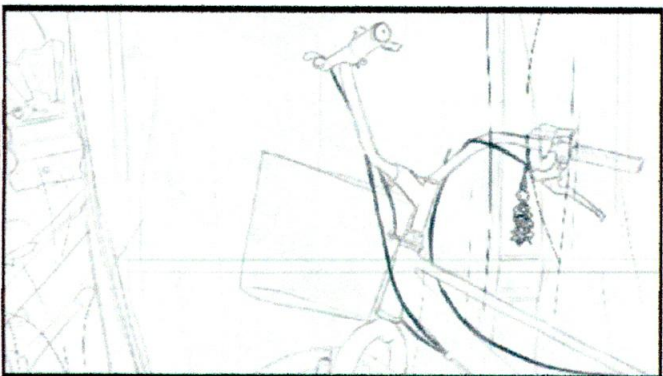
**Accion**

Objetos en el tocador, travelling hacia la bicicleta.

**Sonido**

Ambiente. Sonido cascabel.

Esc	PL	Seg	
4		5	08:00



**Camara**

PG bicicleta.

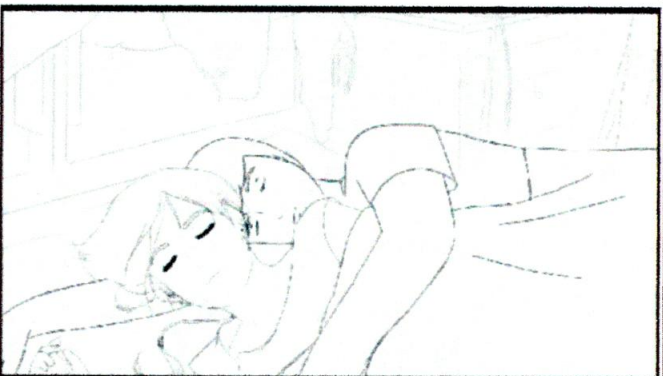
**Accion**

Continúa objetos en el tocador, travelling hacia la bicicleta.

**Sonido**

Continúa ambiente. Sonido cascabel.

Esc	PL	Seg	
4		6	06:00



**Camara**

PML Adolfo e Iris

**Accion**

Adolfo e Iris acostados en su habitacion. Adolfo abre los ojos rapidamente.

**Sonido**

Pajaro ( Gavilan)



Esc	PL	Seg	
5		1	08:00

**Camara**

PG Gavilan con el sol de espaldas

**Accion**

Un gavilan sobrevuela la plaza.

**Sonido**

Continua Pajaro ( Gavilan)

Esc	PL	Seg	
5		2	03:00

**Camara**

PM Sujetos de Negro.

**Accion**

Los sujetos de negro caminan ente la gente, se detienen y se miran.

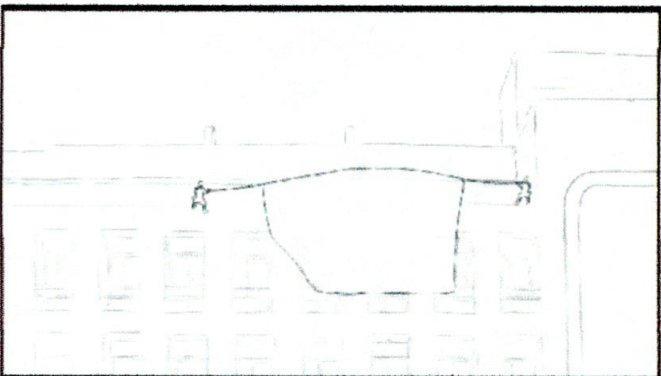
**Sonido**

Continua Ambiente ciudad. Ligero murmullo.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: y ustedes continúan aquí...

Esc	PL	Seg	
5		3	05:00

**Camara**

Contrapicado edificio tecnológico y PG pendón.

**Accion**

Los Sujetos de negro despliegan los pendones. Se ve una mujer sonriente con un frasco de pastillas y el logo de Control Z en su mano.

**Sonido**

Exterior ambiente plaza.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: Pero la vida es más que esta búsqueda...

Esc	PL	Seg	
5		4	04:00



**Camara**

PG Picado multitud.

**Accion**

Los Sujetos de negro. le entregan frascos de pastillas a la gente.

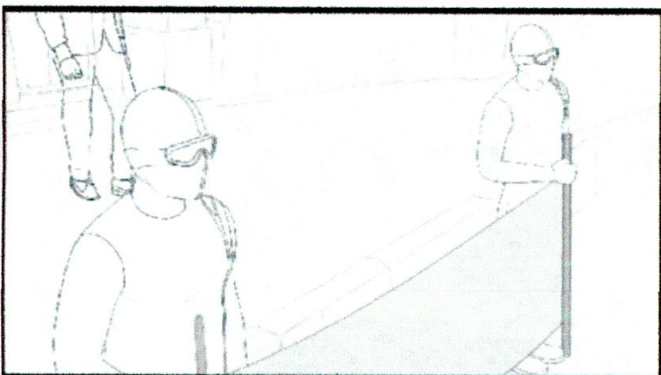
**Sonido**

Murmullo.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: ... no hay nuevas verdades...

Esc	PL	Seg	
5		5	05:00



**Camara**

PG Sujetos de Negro.

**Accion**

Los Sujeto d negro. abren una pancarta. Se ven los pies del hombre detraje blanco que se detienen en la entrada del edificio.

**Sonido**

Continúa murmullo.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: ...Es hora de borrar el dolor...

Esc	PL	Seg	
5		6	03:00



**Camara**

PM Hombre blanco.

**Accion**

El Hombre de guantes blanco se ve sereno y confiable.

**Sonido**

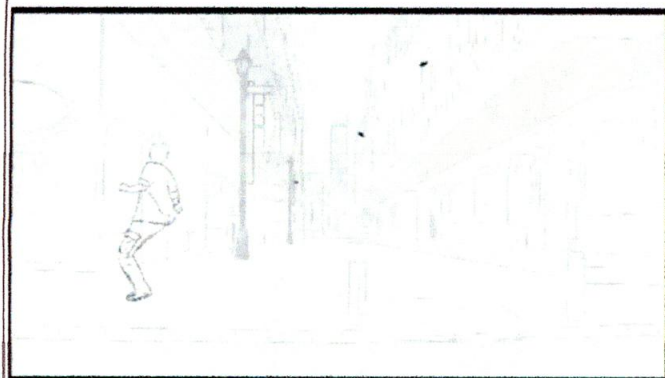
Se hace un silencio en la plaza

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: ...volver a empezar,



Esc	PL	Seg	
5		7	04:00

**Camara**

PG Adolfo corriendo de perfil.

**Accion**

Entra y sale de plano: Luego regresa y camina hacia el edificio de los bancos. Algunas personas se dirigen corriendo a la plaza.

**Sonido**

Pasos, palomas volando, murmullos.

Esc	PL	Seg	
5		8	05:00

**Camara**

PG Mujer de Verde y otros marchantes

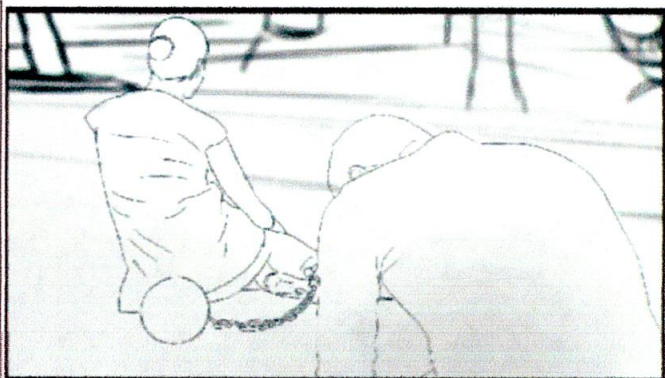
**Accion**

La Mujer mira hacia el frente, mira el frasco.

**Sonido**

Silencio.

Esc	PL	Seg	
5		9	05:00

**Camara**

Subjetiva de la Mujer de Verde. PM anciano acabado y con ropa vieja, al fondo mujer despeinada atada a un grillete.

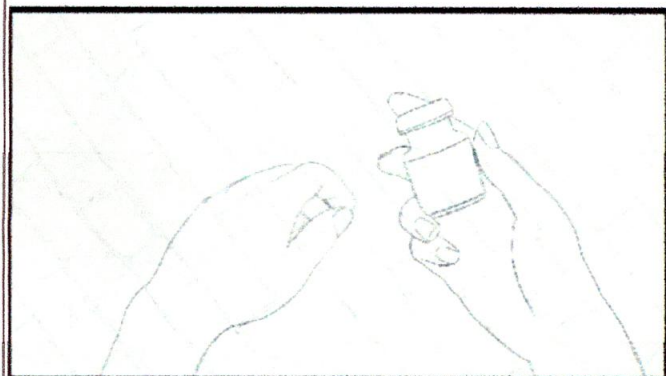
**Accion**

Se miran. Luego la mujer mira sus zapatos.

**Sonido**

Silencio. Viento.

Esc	PL	Seg
5		10 11:00

**Camara**

PD mujer de verde.

**Accion**

Mujer de verde abre el frasco, y coloca la pastilla en su mano.

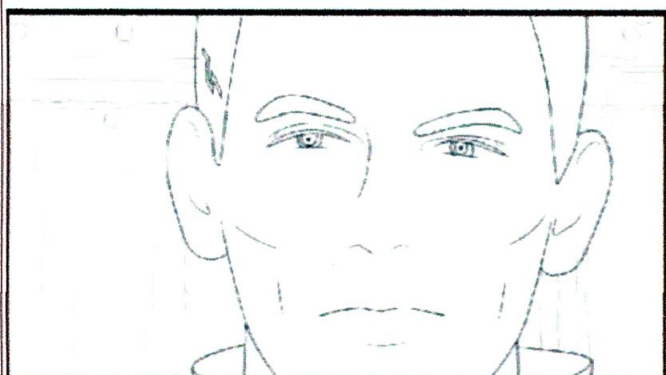
**Sonido**

Viento.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: dense la oportunidad de nueva vida...

Esc	PL	Seg
5		11 05:00

**Camara**

PP fontal HB

**Accion**

HB mira hacia la multirud.

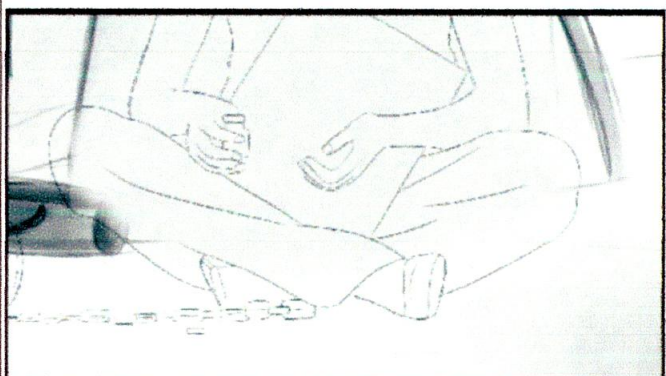
**Sonido**

Viento suave.

**Dialogo**

Hombre de guantes blancos: Es hora de un Control Z.

Esc	PL	Seg
5		12 09:00

**Camara**

PM Mujer de verde.

**Accion**

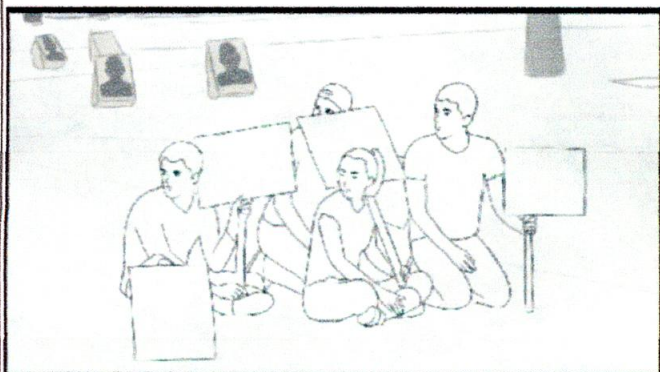
La mujer aun tiene el retrato en su mano, cuando se toma la pastilla lo suelta.

**Sonido**

Silencio, viento.



Esc	PL	Seg
5	13	05:00

**Camara**

PG Picado multitud.

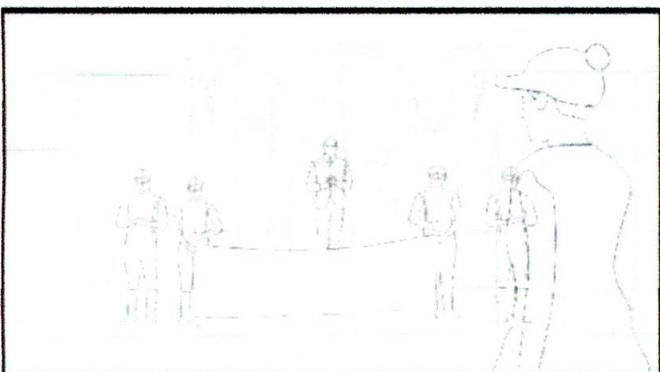
**Accion**

La multitud mira sorprendida.

**Sonido**

Continúa ambiente plaza. Murmullos. Se escucha el trote de lo sujetos de negro que se acerca.

Esc	PL	Seg
5	14	07:00

**Camara**

PG contrapicado hombre de traje blanco y sujetos de negro

**Accion**

Mujer de verde camina hacia donde estan ellos, aplauden.

**Sonido**

Aplausos.

Esc	PL	Seg
5	15	06:00

**Camara**

PML fontal Adolfo toma una foto.

**Accion**

Adolfo mira sospechosamente hacia arriba, al hombre de traje blanco en la plataforma. Luego toma una foto.

**Sonido**

Continúa aplausos.



Esc	PL	Seg	
5		16	03:00



**Camara**

PP hombre de traje blanco.

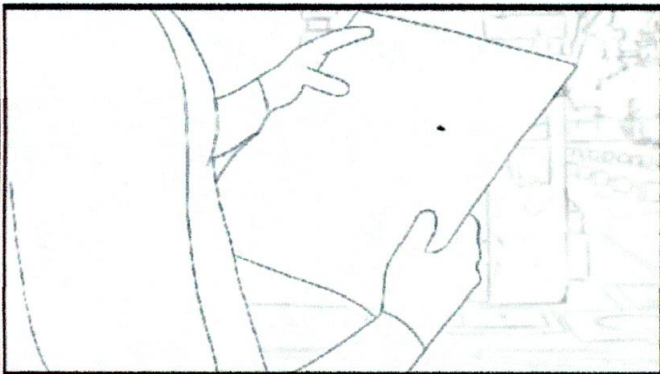
**Accion**

Adolfo toma una foto del hombre de traje blanco que sonríe triunfante.

**Sonido**

Continúa. Click de la cámara.

Esc	PL	Seg	
6		1	03:00



**Camara**

PD Periódico

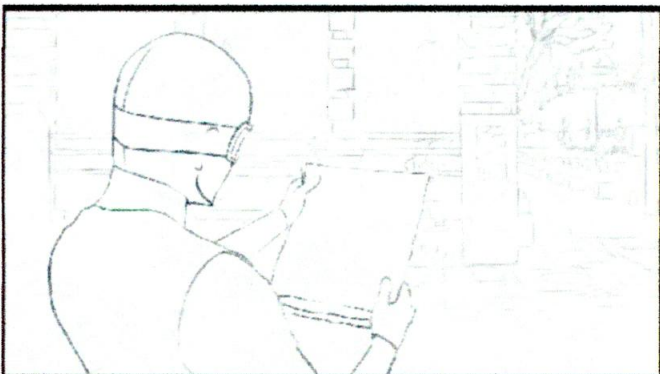
**Accion**

El sujeto de negro mira el periódico donde se ve la foto del Hombre de traje blanco.

**Sonido**

Ambiente calle.

Esc	PL	Seg	
6		2	03:00



**Camara**

PM Sujeto de negro

**Accion**

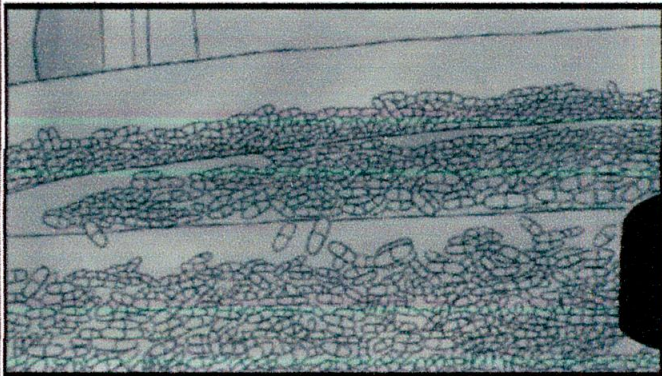
Rompe el periódico en pedazos. Luego mira hacia el frente.

**Sonido**

Continua.



Esc	PL	Seg	
7		1	03:00



#### Camara

PD sistema de fabrica de pastillas

#### Accion

Se producen pastillas de Control Z

#### Sonido

Fabrica.

Esc	PL	Seg	
7		2	04:00



#### Camara

PD alguien tomando la pastilla

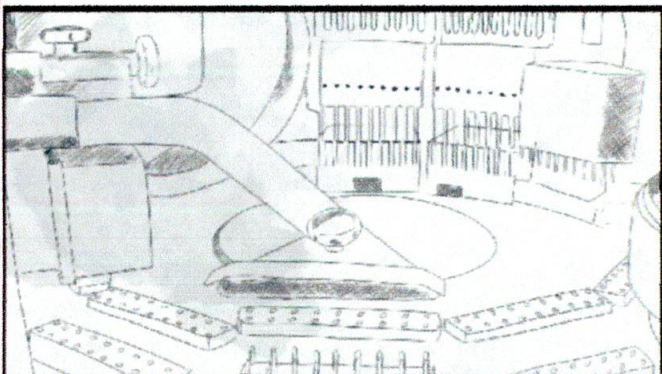
#### Accion

Alguien con una lágrima en su rostro toma la pastilla. Luces psicodélicas en el lugar.

#### Sonido

Fabrica

Esc	PL	Seg	
7		3	03:00



#### Camara

PD maquina

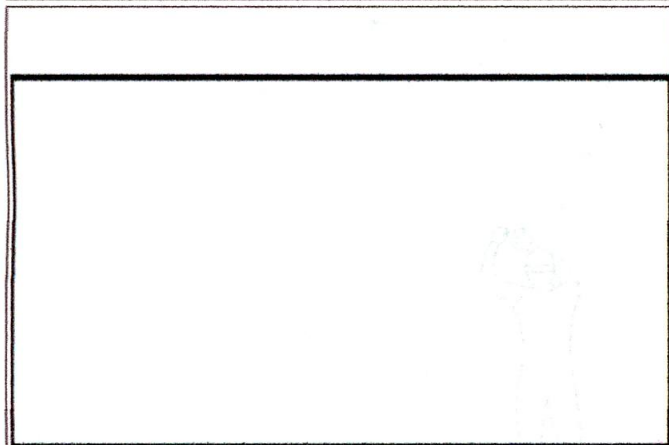
#### Accion

Maquina creando pastillas.

#### Sonido

Maquina.

Esc	PL	Seg	
7		4	05:00

**Camara**

PA Sujeto de negro de espalda

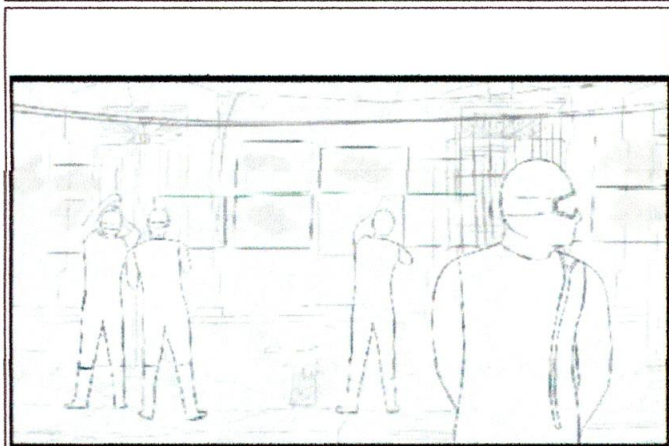
**Accion**

El Sujeto negro, pega un afiche de Control Z sobre el grafitti de ?no olvido?

**Sonido**

Cartel pegarse.

Esc	PL	Seg	
7		5	04:00

**Camara**

PG pared llena de afiches de Cz

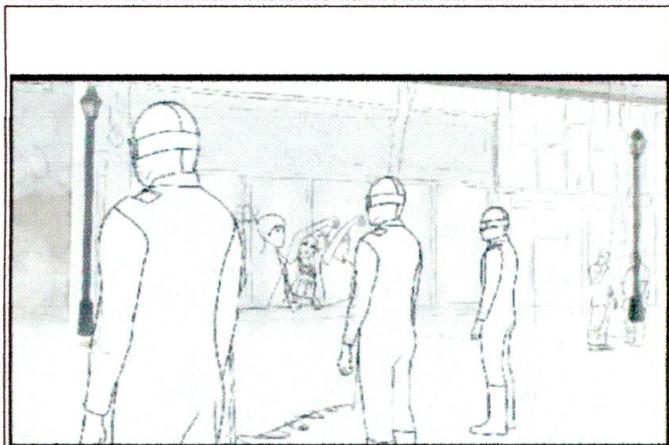
**Accion**

Los sujetos de negro pegan mas afiches. Uno de ellos vigila.

**Sonido**

Continua.

Esc	PL	Seg	
7		6	08:00

**Camara**

PG Sujetos de negro frente a una multitud

**Accion**

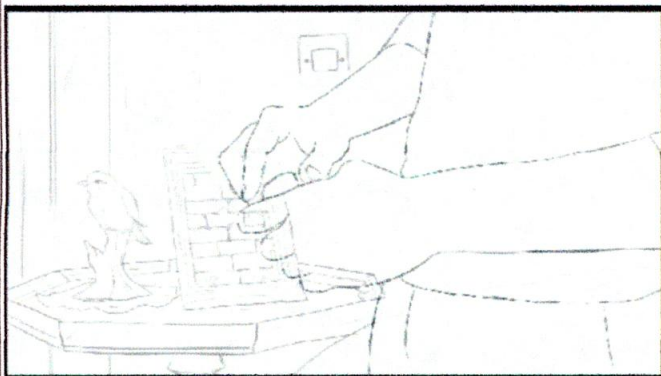
Una multitud, en la cual se encuentran Adolfo e

**Sonido**

Voces en grupo.



Esc	PL	Seg	
7		7	08:00

**Camara**

PD perfil hombre

**Accion**

Hombre abre el fiasco de control  
zpastilla (al frente se ve el retrato de  
una mujer).

**Sonido**

Continua

Esc	PL	Seg	
7		8	04:00

**Camara**

PD perfil de pies y objetos avandonados.

**Accion**

Personas transitan de un lado al otro.

**Sonido**

Continua.

Esc	PL	Seg	
7		9	06:00

**Camara**

PG Iris.

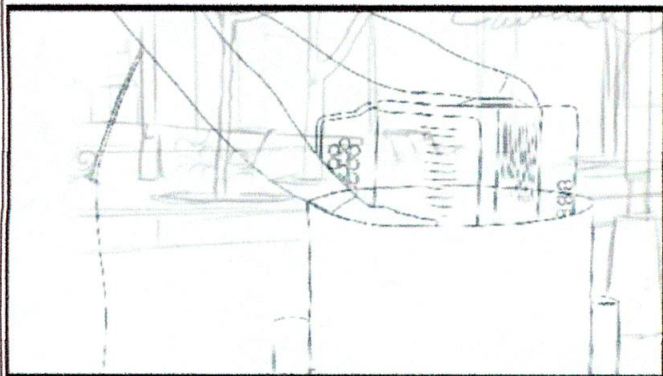
**Accion**

Iris frena en la bicicleta y mira  
sorprendida al frente. Detrás de ella se  
ven algunos transeúntes.

**Sonido**

Continúa.

Esc	PL	Seg	
7		10	05:00

**Camara**

PG sujetos de negro

**Accion**

Unos de los sujetos vigilan. Otro arroja el acordeón del ciego a la basura.

Esc	PL	Seg	
8		1	05:00

**Camara**

PPP Adolfo

**Accion**

Adolfo se asoma.

**Sonido**

Ambiente.

Esc	PL	Seg	
8		2	03:00

**Camara**

PG Sujetos de negro

**Accion**

Los sujetos de negro empujan a una persona. mientras otros vigilan.

**Sonido**

Continúa ambiente. Pisadas S.N. Sonido en off de lata de aerosol



Esc	PL	Seg	
8		3	04:00



### Camara

PM espalda, Adolfo voltea

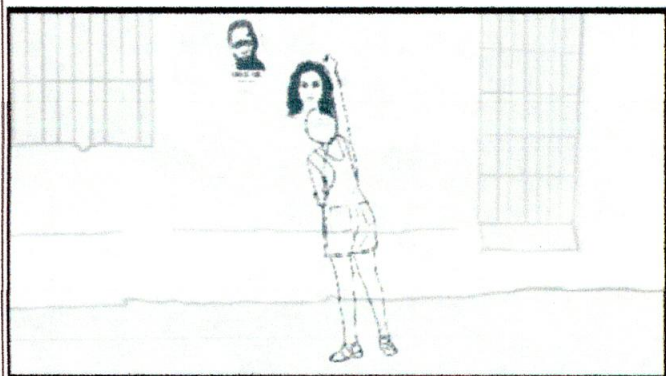
### Accion

Adolfo gira y le pide silencio a Iris.

### Sonido

Continúa ambiente.

Esc	PL	Seg	
8		4	04:00



### Camara

PM Iris

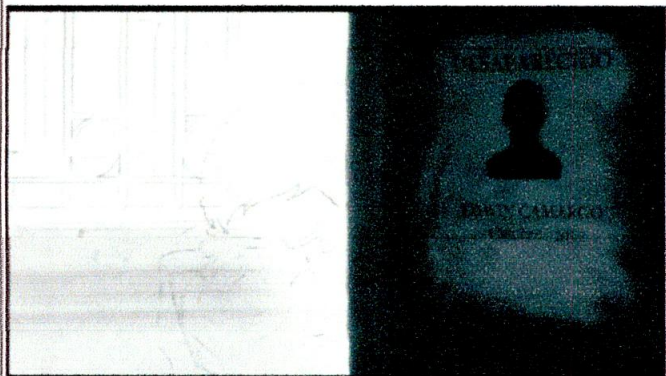
### Accion

Iris hace un grafitti voltea y le hace señas de que todo está bien.

### Sonido

Continúa.

Esc	PL	Seg	
8		5	04:00



### Camara

PP frontal Adolfo

### Accion

Adolfo toma foto nervioso. El flash se activa y él se asusta.

### Sonido

Flash, cámara.

Esc	PL	Seg	
8		6	03:00

**Camara**

PML Iris con ref. a PG Adolfo

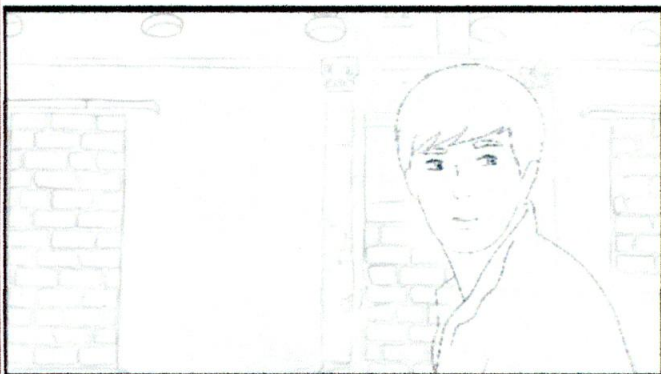
**Accion**

Adolfo corre hacia Iris y la hala de la mano.

**Sonido**

Ambiente calle vacía, corriendo

Esc	PL	Seg	
8		7	03:00

**Camara**

PMC perfil Adolfo corriendo.

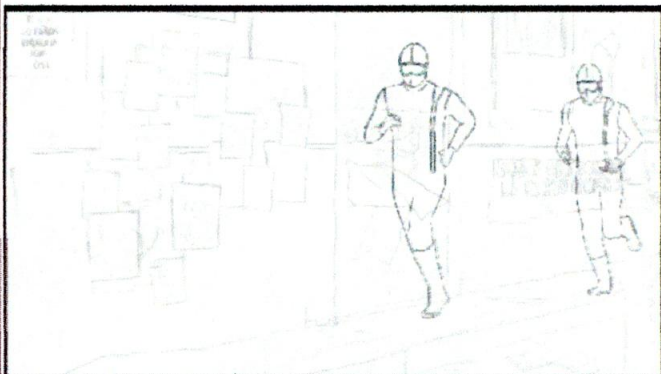
**Accion**

Adolfo corre angustiado.

**Sonido**

Ambiente calle vacía. Respiración cercana.

Esc	PL	Seg	
8		8	03:00

**Camara**

PG sombras Sujetos de negro.

**Accion**

Se deslizan por las paredes.

**Sonido**

Continúa.



Esc	PL	Seg	
8		9	03:00

**Camara**

PD Manos de Adolfo e iris.

**Accion**

Adolfo lleva a Iris corriendo de la mano. Ambos tienen la mano manchada de pintura.

**Sonido**

Ambiente calle vacía. Pasos corriendo.

Esc	PL	Seg	
8		10	11:00

**Camara**

PG Adolfo e Iris

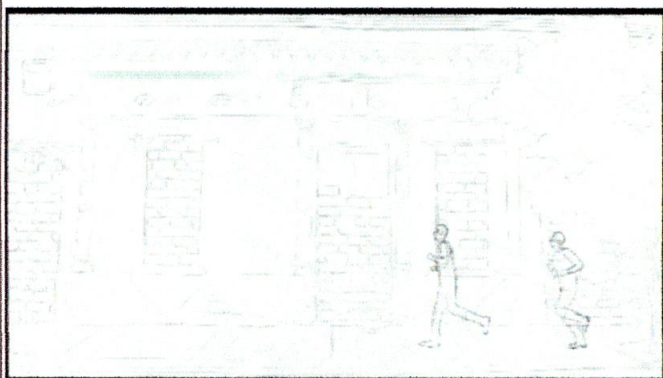
**Accion**

Adolfo corre con iris hacia una pared y la ayuda a subir cruzando a otro callejón. Cuando él intenta subir, no puede solo.

**Sonido**

Ambiente calle vacía, viento. Se escucha una botella que se rompe.

Esc	PL	Seg	
8		11	04:00

**Camara**

PG perfil sujetos de negro.

**Accion**

Sujetos de negro trotan.

**Sonido**

Botas tratando.



Esc	PL	Seg	
8		12	04:00



**Camara**

PML 3/4 de Iris

**Accion**

Iris cae del otro lado, se acerca a la pared y escucha a Adolfo. Coloca su mano en la pared.

**Sonido**

Cae los pies de iris al suelo.

**Dialogo**

Adolfo:  
Espérame ahí.

Esc	PL	Seg	
8		13	04:00



**Camara**

PML perfil de Adolfo

**Accion**

Adolfo escucha a Iris. Coloca su mano en la pared. Luego se va.

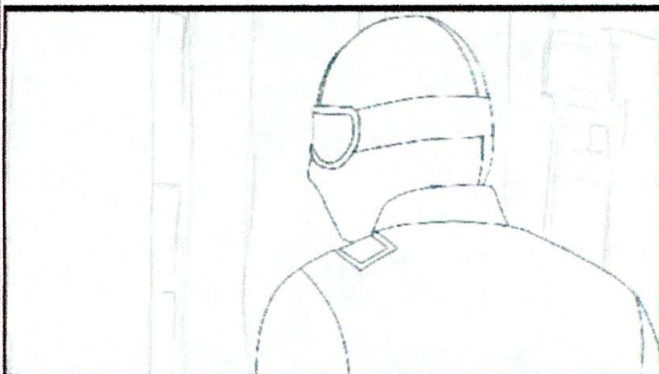
**Sonido**

Ambiente. Iris (off): te esperaré.

**Dialogo**

Iris:  
¡Apúrate!

Esc	PL	Seg	
8		14	04:00



**Camara**

PM de espalpalda sujeto de negro,

**Accion**

De esplada sujeto de negro voltea.

**Sonido**

Ambiente



Esc	PL	Seg
8		15
05:00		



**Camara**

PML 3/4 de Iris

**Accion**

Iris cae del otro lado, se acerca a la pared y escucha a Adolfo. Coloca su mano en la pared.

**Sonido**

Ambiente.

**Dialogo**

Adolfo (off): te veré del otro lado.

Esc	PL	Seg
8		16
04:00		



**Camara**

PD sujeto de negro.

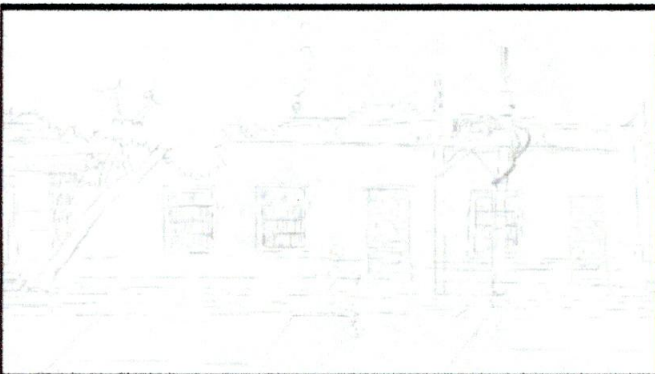
**Accion**

Sujeto de negro da un paso.

**Sonido**

Piedras contra el pisar de la bota..

Esc	PL	Seg
8		17
04:00		



**Camara**

PG perfil Adolfo corriendo.

**Accion**

Adolfo corre.

**Sonido**

Ambeinte Trote.

Esc	PL	Seg
8		18 05:00

**Camara**

PML a PPP fontal de Adolfo.

**Accion**

Adolfo corre desesperado.

**Sonido**

Ambiente. Respiración agitada. Corazón

Esc	PL	Seg
8		19 05:00

**Camara**

PG Hombres de negro \_subgetiva de Adolfo.

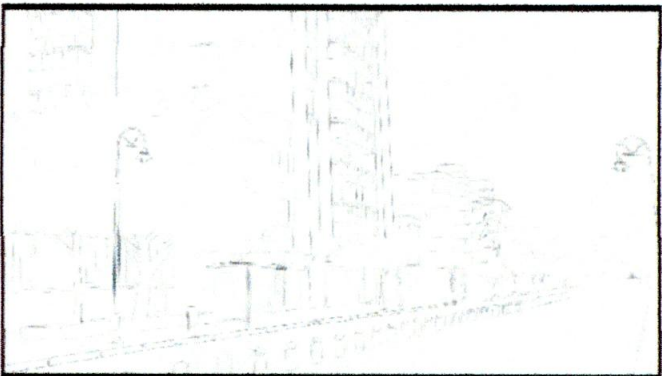
**Accion**

Sujetos de negro la camra se mueve un poco.

**Sonido**

Ambiente. Respiración agitada. Corazón

Esc	PL	Seg
8		20 05:00

**Camara**

PG calle 22.

**Accion**

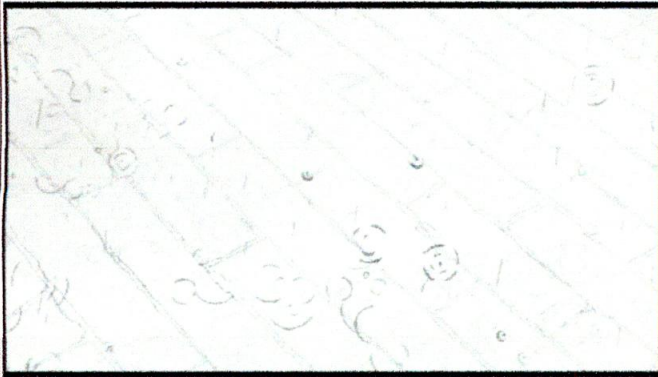
Es de día, sin embargo los faroles se encienden intermitentemente. Las calles medio vacías. Solo algunas personas casi transparentes cruzan por allí.

**Sonido**

truenos, viento.



Esc	PL	Seg	
8		21	08:00



**Camara**

PD gotas de lluvia.

**Accion**

Llueve.

**Sonido**

Lluvia suave.

Esc	PL	Seg	
8		22	06:00



**Camara**

PG contrapicado sujetos de negro.

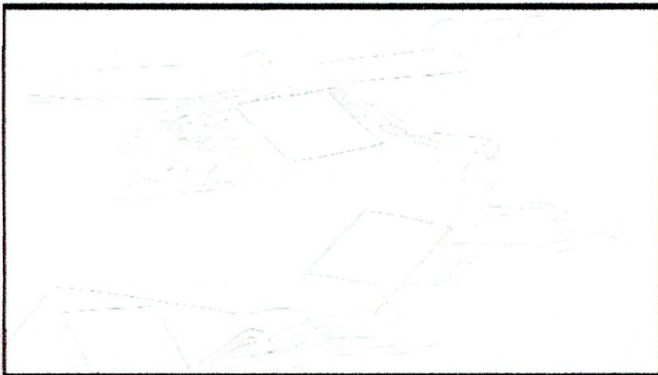
**Accion**

Arrojan objetos al mar.

**Sonido**

Truenos, mar, chapuzón de objetos.

Esc	PL	Seg	
8		23	05:00



**Camara**

PD objetos cayendo al agua

**Sonido**

Continúa.

Esc	PL	Seg
8		24
		07:00

**Camara**

Panoramica frontal ciudad desde el mar.

**Accion**

Las olas se agitan. Objetos flotando. El muro crece.

**Sonido**

Olas.

Esc	PL	Seg
9		1
		08:00

**Camara**

PG picado Adolfo recostado.

**Accion**

Adolfo, recostado a los pies de la estatua, visiblemente decaído, mantiene la cabeza baja. Se ven nubes grises en el cielo. La gente pasa sin detenerse a mirarlo.

**Sonido**

Truenos, ambiente plaza pasos.

Esc	PL	Seg
9		2
		06:00

**Camara**

PM Contra picado 3/4 de Adolfo

**Accion**

Adolfo respira profundo , llueve

**Sonido**

llueve suave



Esc	PL	Seg	
9		3	06:00

**Camara**

PMC flashback

**Accion**

Iris voltea sonriente y le toman una foto.

**Sonido**

flash foto

Esc	PL	Seg	
9		4	05:00

**Camara**

PM Contrapicado Adolfo

**Accion**

Adolfo cierra los ojos con fuerza y se lleva las manos a la cabeza. Luego mira hacia el frente.

**Sonido**

Ambiente plaza.

Esc	PL	Seg	
9		5	03:00

**Camara**

Panoramica ciudad y bahía.

**Accion**

Las nubes cubren la luz. EN la bahía se alcanza a distinguir el muro.

**Sonido**

Continúa. Truenos.

Esc	PL	Seg
10_1		1
		04:00

**Camara**

PG Adolfo bastante lejos.

**Accion**

Adolfo camina por la bahía sin poder ver el mar, junto al muro. Se detiene.

**Sonido**

Ambiente playa, mar de leva.

Esc	PL	Seg
10_1		2
		03:00

**Camara**

PD Pastilla

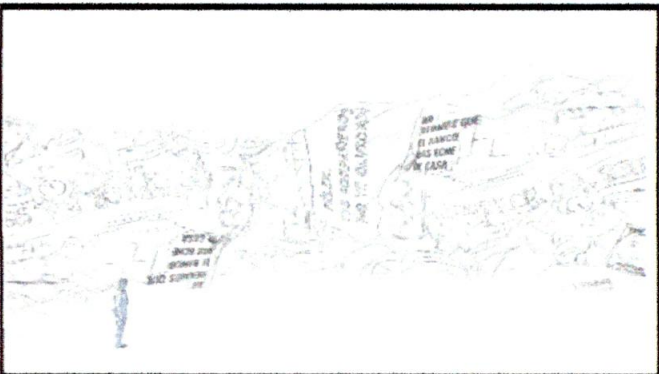
**Accion**

Adolfo sostiene la pastilla.

**Sonido**

Cascabel a los lenos.

Esc	PL	Seg
10_1		3
		04:00

**Camara**

PG Muro

**Accion**

Adolfo mira la pastilla y corre.

**Sonido**

Ambiente cascabel.



Esc	PL	Seg
10_1		4 03:00

**Camara**

PG con ref a el cacho de la bici.

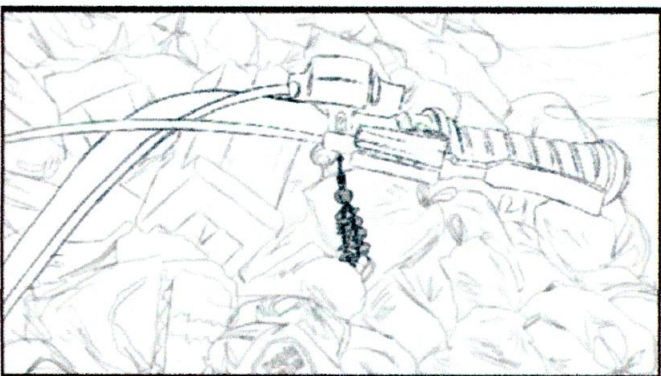
**Accion**

Adolfo viene corriendo y mira la bicicleta.

**Sonido**

Ambiente playa, mar de leva, cascabel.

Esc	PL	Seg
10_1		5 03:00

**Camara**

PD bicicleta

**Accion**

En la bicicleta el cascabel se mueve con la brisa

**Sonido**

Cascabel

Esc	PL	Seg
10_1		6 05:00

**Camara**

PG Adolfo

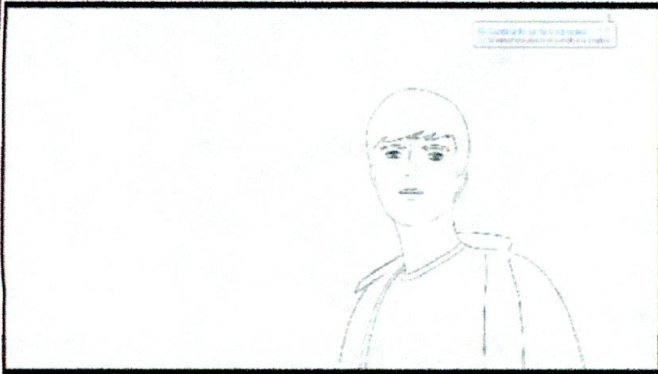
**Accion**

Adolfo camina en el cerro.

**Sonido**

Brisa fuerte.

Esc	PL	Seg
10_1		7 03:00

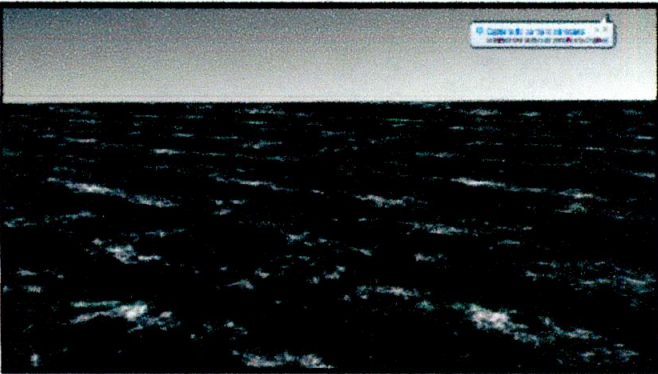


**Camara**  
PM Adolfo

**Accion**  
Voltea sorperndido.

**Sonido**  
Mar.

Esc	PL	Seg
10_1		8 04:00

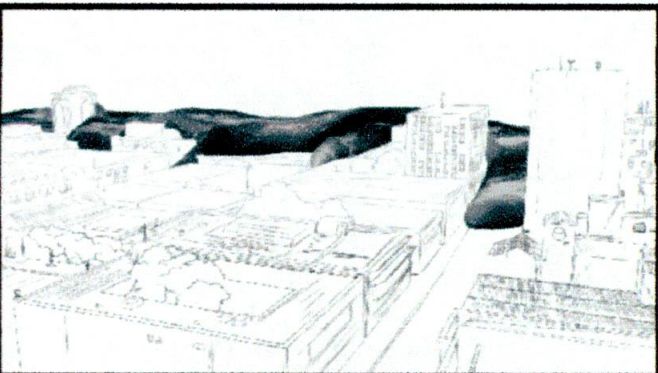


**Camara**  
PG Muro. Detrás la ola de tsunami.

**Accion**  
El mar cesa de recogerse y forma una ola gigante que se acerca al muro.

**Sonido**  
Ola, mar

Esc	PL	Seg
11_1		1 03:00



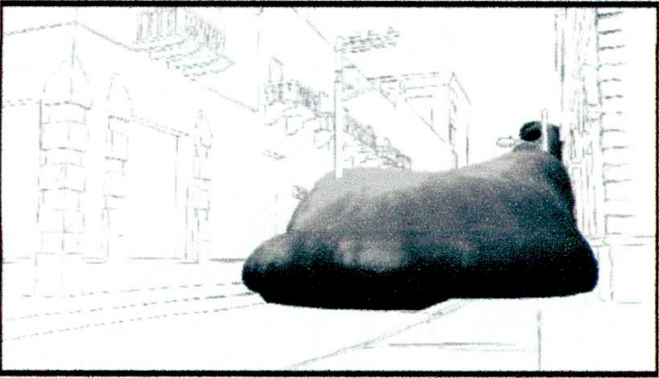


**Camara**  
Panorámica ciudad.

**Accion**  
La ola invade la ciudad.

**Sonido**  
choque de mar contra la ciudad, tsunami.



Esc	PL	Seg	Camara
11		1 06:00	PG calle
			
<b>Accion</b> Gran ola se forma en el fondo.			
<b>Sonido</b> PG calle			
Esc	PL	Seg	Camara
11		2 04:00	PG calle
			
<b>Accion</b> La ola se acerca.			
<b>Sonido</b> Ola acercándose.			
Esc	PL	Seg	Camara
11		3 04:00	PG calle
			
<b>Accion</b> Ola viene y golpea la camara.			
<b>Sonido</b> La ola se acerca.			

Esc	PL	Seg	
11		4	04:00

**Camara**

PG letrero de ?Control Z? pegado en la pared

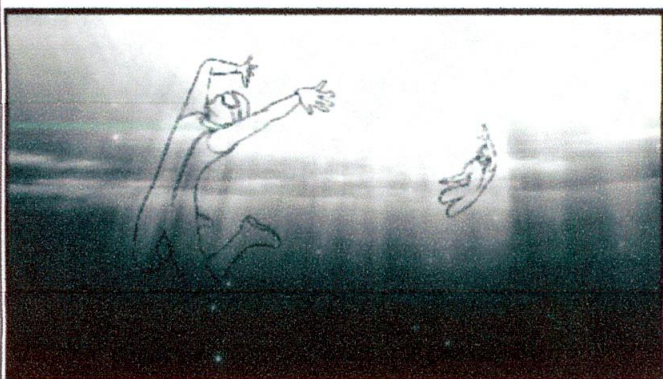
**Accion**

Una ola arranca el letrero de Control Z y deja ver debajo el grafiti de No Olvido

**Sonido**

Ola.

Esc	PL	Seg	
11		5	04:00

**Camara**

PG sujetos de negro disolviéndose en el agua.

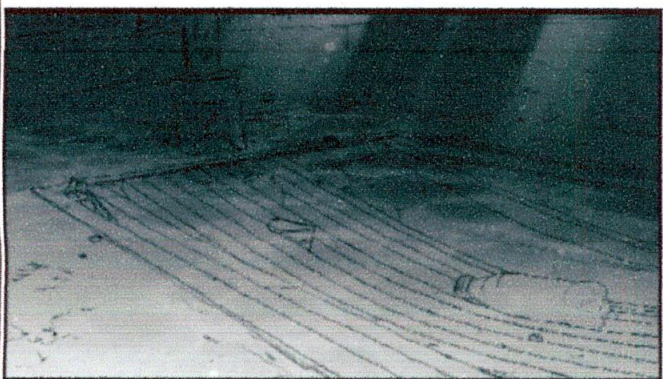
**Accion**

a su lado flotan objetos como fotos, relojes?  
S: Bajo el agua.

**Sonido**

Bajo el agua.

Esc	PL	Seg	
11		6	04:00

**Camara**

PD alcantarilla bajo el agua.

**Accion**

Las pastillas se van por las alcantarillas, algunos frascos también.

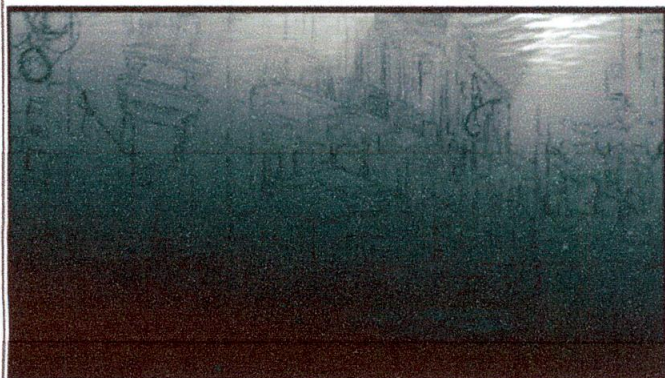
**Sonido**

Remolino bajo el agua.





Esc	PL	Seg
11		7
04:00		



**Camara**  
PG casas

**Accion**

Debajo del agua, las casas vuelven a tener color. La luz del sol atraviesa el agua.

**Sonido**

Bajo el agua.

Esc	PL	Seg
11		8
04:00		



**Camara**

PG contrapicado casa y cielo.

**Accion**

El farol se enciende.

**Sonido**

Continúa.

Esc	PL	Seg
11		9
04:00		



**Camara**

PG calle

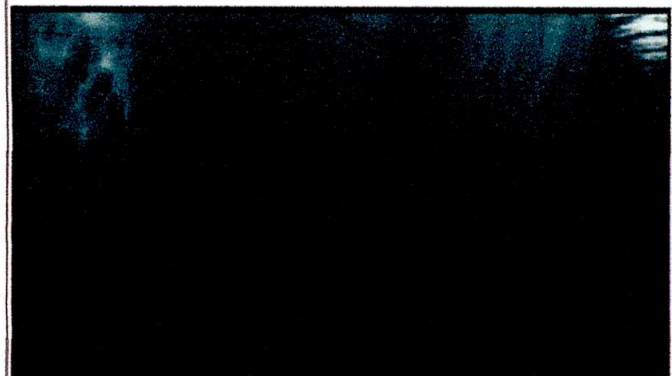
**Accion**

Peses transitan lado a lado.

**Sonido**

Continua.

Esc	PL	Seg
11		10 05:00

**Camara**

PG calle ref futeria.

**Accion**

Pesos transitando lentamente.

**Sonido**

Bajo el agua.

Esc	PL	Seg
12		1 06:00

**Camara**

PM Adolfo

**Accion**

Adolfo descansa junto a la bici mirando hacia la ciudad. Detrás se ve su casa.

**Sonido**

Ambiente playa, Pasos sobre tierra,

Esc	PL	Seg
12		2 04:00

**Camara**

PPP Adolfo

**Accion**

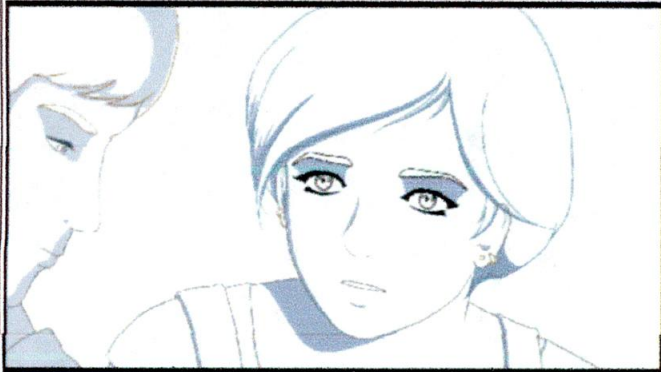
Adolfo mira la ciudad.

**Sonido**

Ambiente.



Esc	PL	Seg
13		05:00



**Camara**

PP de Adolfo con referencia a Iris.

**Accion**

Iris mira fijamente a Adolfo

**Sonido**

Brisa

Esc	PL	Seg
14		05:00



**Camara**

PMC de Adolfo e Iris

**Accion**

Iris acaricia el rostro de Adolfo, mientras el la mira a los ojos.

**Sonido**

Brisa

Esc	PL	Seg
15		05:00



**Camara**

PMC de Iris y adolfo

**Accion**

Iris mira fijamente a adolfo tocando su rostro.

**Sonido**

Brisa

Esc	PL	Seg
12_1	1	04:00

**Camara**

PPP

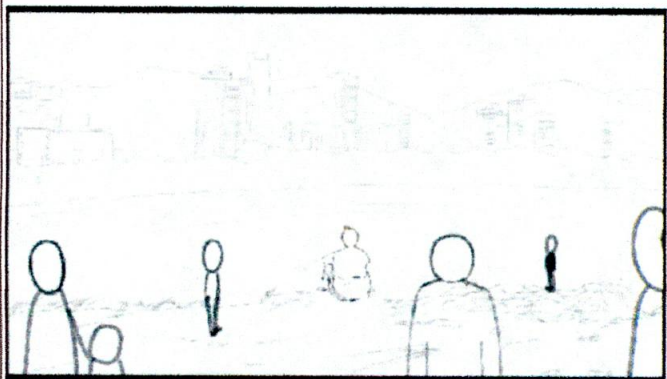
**Accion**

Adolfo mira la ciudad.

**Sonido**

Ambiente.

Esc	PL	Seg
12_2	1	05:00

**Camara**

PG de la ciudad

**Accion**

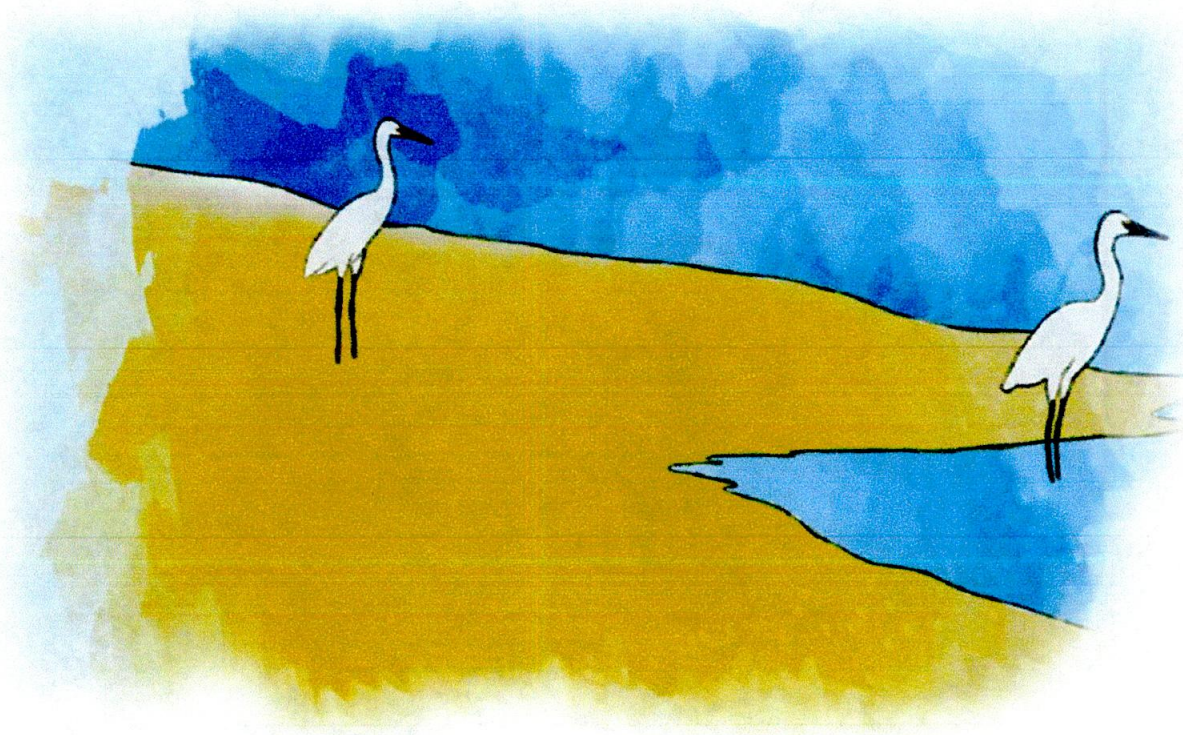
Adolfo sentado contempla la ciudad inundada, mientras personas se acercan.

**Sonido**

Brisa.



## 6. TRATAMIENTO DE PERSONAJES

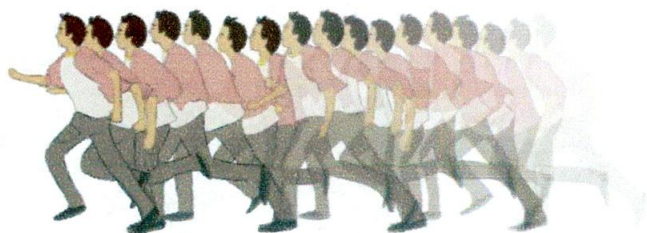


**Adolfo** de 23 años, mayor que Iris y por lo tanto un poco más serio, viste un pantalón con bolsillos donde lleva sus objetos personales pero siempre anda ligero, inseparable de su cámara fotográfica. Un habitante enamorado de su ciudad encargado de retratar lo que sucede a su alrededor. Él es el testigo del cambio, quien en un inicio impulsa a los demás a no olvidar pero cuando Iris desaparece vivirá en carne propia la angustia de tener a la persona que más ama desaparecida y la oportunidad que le ofrece la pastilla Control Z, olvidar toda esta lucha inútil que aparentemente no cambia nada.



**Iris**, 3 años más joven, anda más suelta, le gustan los overoles con bolsillos que le permiten transportar pinceles y lápices listos para disparar sobre un lienzo o sobre cualquier otra superficie. Viene a ser la motivación por la cual Adolfo lucha contra el olvido. En un principio actúa pasiva en medio de la situación, luego se enfrenta al olvido con su mejor arma,

el arte, con el cual Intenta hacer recordar lo que el sistema de Control Z pretende borrar. Iris, la luz de los ojos de Adolfo, viene a ser en Control Z quien lo impulsa y motiva en las distintas etapas, está de su lado, lo anima, se mantiene firme y lucha pero finalmente desaparece.





## La Multitud de los marchantes

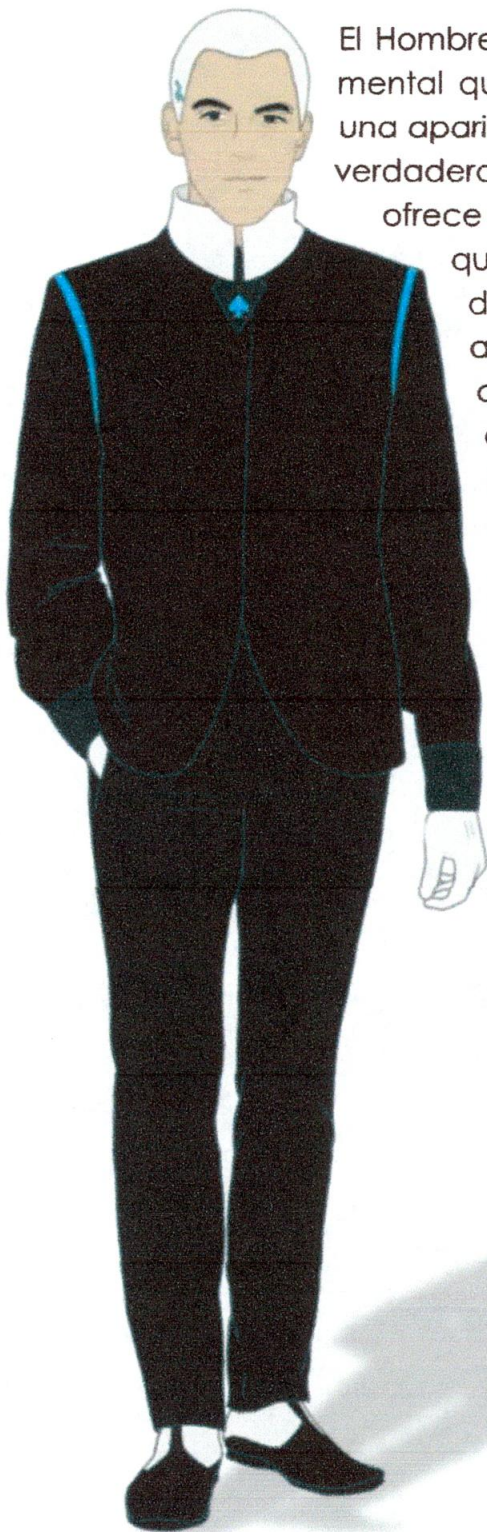
Está el tic-tac, el ritmo con el cual los marchantes protestan en la plaza principal, que hace alusión al tiempo y a la espera suplicante. Sumándolo a sus rostros cansados y marcadas líneas de expresión, construyen la idea de personas cansadas de luchar. Con ellos pretendemos mostrar el estado de desesperación en que se encuentra este grupo de personas atadas a un pasado doloroso, lo que los hace clientes potenciales del olvido como una forma de paz mental instantánea.

Fotografías  
MSN. "El Día de la Memoria"





## EL HOMBRE DE GUANTES BLANCOS Y LOS SUJETOS DE NEGRO



El Hombre de guantes blancos, llamado así por la imagen mental que genera este título de mago e ilusionista, tiene una apariencia de rectitud y poder con la cual esconde sus verdaderas intenciones. Representa una persona que ofrece paz y seguridad pero que en realidad lo que quiere es tener el control de todas las mentes. Sale del edificio frente al cual se encuentran arrodillados los marchantes; representa la figura que tiene el deber de brindar solución y que en ocasiones actúa solo para beneficio propio. Los *Sujetos de Negro*, que tienen la función de ejecutores, sin rostro ni identidad, se encargan de repartir la pastilla y mantener el "orden" en la ciudad.





## EL MURO

El "muro del olvido" está compuesto de objetos que antes eran preciosos o importantes y ahora se encuentran relegados. Yacen en la orilla de la playa e impiden ver el mar (ver el horizonte, ver más allá). Representa todos aquellos hechos que los habitantes de esa ciudad han querido olvidar pero siguen presentes, se acumulan y crecen.



## LA CIUDAD

Uno de los elementos para comprender el efecto negativo del olvido es la transformación de la ciudad. Se queja dejando caer sus estructuras y la intensidad de sus colores disminuyen a la vez que crece su consumo.





## EL MAR



El mar representa metafóricamente la lucha contra el olvido. En un principio, con la presencia de los sujetos de negro en la bahía, se agita enojado. Con la aceptación de la pastilla crece mientras

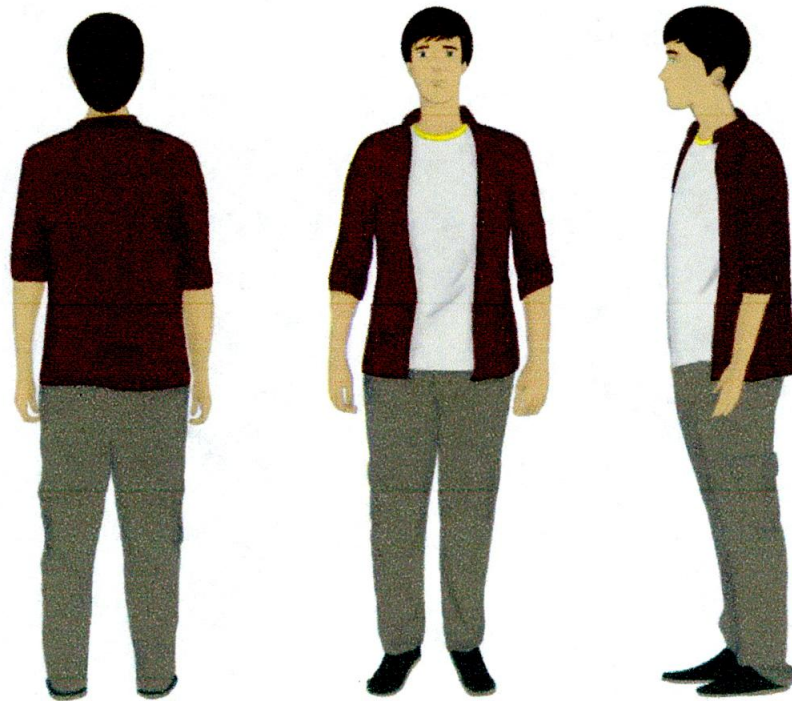
la ciudad duerme y en los momentos finales, cuando todo está descolorido y triste, se desborda como una presa contenida, como la detonación de un problema fermentado. Convierte en estatuas irónicamente a las personas que querían olvidar y detiene el tiempo convirtiendo este lugar en un museo olvidado.



Teniendo en cuenta lo anterior, el lenguaje audiovisual por medio del cual pretendemos desarrollar éste cortometraje es simbólico y cada elemento plasmado en el cortometraje tiene el valor de una metáfora. El corto tiene muy pocos diálogos por lo cual la mayor parte del peso de la interpretación recae sobre la imagen y el diseño de sonido.



## BLUEPRINT Adolfo



## GESTUALIDADES Adolfo



## BLUEPRINT Iris



## GESTUALIDADES Iris





## 7. CONTEXTO HISTÓRICO Y GEOGRÁFICO

"CONTROL-Z" se desarrolla en una vieja ciudad costera inspirada en el centro histórico de Santa Marta, parte de Taganga y el Rodadero. Ubicada a orillas del mar Caribe, varias edificaciones de este lugar datan del período republicano entremezcladas con construcciones modernas y modificadas a través de los años como muchas ciudades del caribe colombiano.

La historia se ubica en un futuro próximo de elementos antiguos y actuales mezclados con diseños Googie, diseños futuristas populares hacia finales de los 40 y hasta 1960 con estructuras redondeadas de colores lisos y diseños simplistas. Éstos detalles, más el predominio de la arquitectura antigua darán la idea de una época futura incierta en la que el anhelo por el futuro está presente pero el pasado, lo histórico, lo viejo está tan arraigado que predomina sobre el avance tecnológico.

Esta ciudad se encuentra en un estancamiento general queriendo dar a entender que en este futuro no han cambiado mucho las costumbres ni se ve una transformación significativa, lo



anterior con la intención de representar la idea de una sociedad que se ubica años más adelante pero que a pesar de sus anhelos futuristas sigue igual.

## 8. ANTECEDENTES HISTÓRICOS, ESTÉTICOS Y LITERARIOS

Existen muchas historias que hacen referencia a la memoria y el olvido sin embargo ninguna con los personajes, el contexto y el trasfondo que se desarrolló a través de la investigación para este cortometraje. Los antecedentes mencionados a continuación se caracterizan por hacer referencia a los temas en los cuales nos enfocamos, por habernos servido de inspiración, porque hablan el deseo de olvidar, del valor de la memoria colectiva o son acordes con nuestra perspectiva estética y conceptual.

### LA PASTILLA DEL OLVIDO

A medida que desarrollábamos la investigación para nutrir la historia, este cortometraje se ubicaba en un contexto donde la existencia de una pastilla que borrara los recuerdos no era real, sin embargo luego de haberla escrito encontramos noticias acerca de algunos estudios científicos que muestran que este sistema de eliminación de recuerdos no es solo ciencia ficción. Una muestra es el artículo en la web de la revista **Muy Interesante** donde describen lo siguiente:

*"Un equipo de científicos de la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla) ha logrado borrar recuerdos en ratones de laboratorio, según han declarado en el VIII Congreso de la **Federación de Sociedades Europeas de Neurociencias (FENS)** celebrado en Barcelona.*

*En concreto, los investigadores impidieron que los animales recordaran la asociación entre dos estímulos que habían aprendido previamente. Para ello estimularon eléctricamente un grupo de neuronas del hipocampo, una parte del cerebro en la que se producen muchos procesos relacionados con la memoria y el aprendizaje. En un segundo experimento el equipo consiguió también borrar estos recuerdos al suprimir de modo reversible la actividad de las neuronas mediante una técnica denominada farmacogenética. "La actividad de las neuronas de esta zona del cerebro*



es necesaria para que se recupere la memoria", ha explicado José María Delgado, uno de los autores.

**Este trabajo es un primer paso para la búsqueda de fármacos que permitan tratar a personas con trastornos mentales producidos por recuerdos traumáticos. Si se avanza más en el estudio de estos mecanismos, se podrían "crear herramientas clínicas para borrar memorias no deseadas de forma selectiva", ha explicado Delgado."** <sup>2</sup>

La eliminación de recuerdos entonces deja de ser algo simbólico para convertirse en un CONTROL Z real. Lo que puede que no tengan en cuenta a nuestro modo de ver es que si llegara a masificarse tendría la capacidad de inhibir la conciencia de asesinos y delincuentes quienes podrán hacer y **deshacer** sin ningún tipo de remordimiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, en el cortometraje planteamos dos perspectivas: la de Adolfo, el protagonista, quien no está de acuerdo con la pastilla pero no ha vivido en carne propia el peso de un recuerdo y la de los marchantes, quienes llevan mucho tiempo arrastrando un pasado doloroso e irresoluble. EL dilema de qué es mejor o peor es resuelto por Adolfo desde la perspectiva de que el olvido mata la existencia y el recuerdo puede mantener una existencia viva aún después de su muerte física.

## TIPOS DE CONTROL Z

### **Doris Salcedo (Bogotá, 1958). Escultora colombiana.**

Lo anterior acerca de la pastilla hace referencia al efecto físico de suprimir el impulso negativo del recuerdo, sin embargo hay otras formas de manipular la memoria y la siguiente artista hace hincapié en la importancia de ser capaces de mirar nuestro pasado antes de dar un paso adelante y condenarlo al olvido. En breves e interesantes palabras, ésta mujer expresa el conflicto de la memoria incómoda, esa que motiva los diferentes tipos de CONTROL Z de nuestra sociedad:

---

<sup>2</sup> Disponible en internet: <http://www.muyinteresante.es/ciencia/articulo/en-busca-de-la-pastilla-para-olvidar>

"Ahora la memoria es sumamente incómoda, por eso se hace lo que sea para aniquilar al juez Garzón, para mantenerla reprimida, que esas fosas comunes de Valencia no digan nada, no cuenten la historia de las víctimas. Entonces el Holocausto va a ser negado, los serbios hicieron



un esfuerzo enorme por evitar la reconstrucción de los cuerpos de la masacre de Srebrenica. En Colombia es muy difícil encontrar una fosa, están los hornos crematorios de Mancuso, los cuerpos mutilados en los ríos, los falsos positivos. Es casi imposible rehacer esa memoria y a los artistas nos corresponde hacer."

*Desafortunadamente no existe la palabra en español que resuma en inglés lo que es memorial. Mi función es esa, construir esas memorias. Aquí no estamos cantando a héroes, a triunfos, todo lo contrario, simplemente estamos recordando a nuestros muertos". "El pasado es nuestro futuro próximo"*<sup>3</sup>, concluye Salcedo.

Éste último párrafo marca uno de los puntos de partida más importantes en la perspectiva que buscamos plantear, no podemos ignorar el pasado. De allí viene la importancia que se le da a unas huellas que son borradas por el mar y otros elementos que hacen referencia a la relación pasado y futuro, existencia y olvido.

Al respecto algunas de las reflexiones más interesantes, son las de los ensayos de Cristina Godoy, Profesora de la Universidad Nacional de Rosario, España, y autora de varios escritos que hablan del genocidio judío, los desaparecidos en los golpes de estado o revoluciones de diferentes países y temas similares.

En sus textos muestra un estudio detallado que en la siguiente frase de su ensayo titulado "La memoria y el olvido, la memoria y al historia" condensa

<sup>3</sup> Fuente de internet : <http://www.colarte.com/recuentos/S/SalcedoDoris/critica.htm>



la raíz del conflicto del corto. El control que ejerce un individuo sobre la memoria de otros y la trascendencia del mismo:

***"Análogamente, la memoria colectiva ha constituido un hito importante en la lucha por el poder conducida por las fuerzas sociales. Apoderarse de la memoria y del olvido es una de las máximas preocupaciones de las clases, de los grupos, de los individuos que han dominado y dominan las sociedades históricas"***<sup>4</sup>.

De allí la importancia del CONTROL de la información con la cual se puede manipular fácilmente al desconocer los peligros que ella advierte. La desaparición de partes de la ciudad es otro de los elementos con los que pretendemos dar a entender este concepto.



Más allá de las fronteras, aunque no es un corto de animación, la sinopsis del siguiente documental expone otra perspectiva de abandono y olvido en la que el producto audiovisual se convierte en archivo y evidencia de la importancia que tiene el pasado en el modo de vida de las futuras generaciones:

---

<sup>4</sup> Cristina Godoy, "La memoria y el olvido, la memoria y la historia".

## **Documental "El Olvido" – Heddy Honigmann**



"Su largometraje se centra en los alrededores del Palacio de Gobierno en Lima, en donde busca a un grupo de personas que parecerían "transparentes" para el universo de poder: camareros, lustrabotas, malabaristas y los niños de la calle.

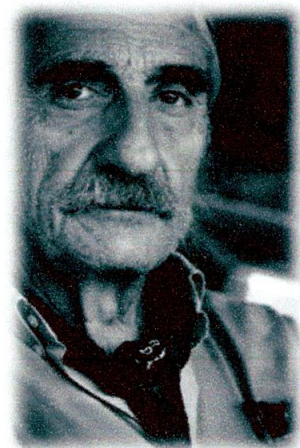
Entre ellos se encuentra el pequeño Henry, que no tiene memoria y su futuro es incierto. Interrogado por la cineasta acerca de sus buenos y malos recuerdos, el joven lustrabotas dice que no recuerda nada de lo que sucedió en su vida en el pasado, y que no tiene deseos para el futuro.

Todos los personajes de la película "están sumergidos en el agua turbia que es Perú. Tienen que nadar para sobrevivir", dice la directora." <sup>5</sup>.

Como este hay otros tipos de CONTROL Z que a nuestro modo de ver son recurrentes, uno de ellos callar a la fuerza y/o distraer:

Artículo: La gran manifestación, Alfredo Molano Bravo / Domingo 30 de octubre de 2011.

"Pienso, luego desaparezco". Es la esencia de la reforma: desaparecer a quien piensa, ahogarlo a punta de fórmulas. La calidad de la educación universitaria quiere ser sacrificada en favor de la producción en serie de profesionales obedientes, adocenados y formateados. ¿Y dónde emplearán esa masa de robots si la economía, con todas sus locomotoras al galope, será incapaz de emplearlos? Pues se exportarán, como cualquier camisa confeccionada en un galpón de Cajicá o de Sesquilé"<sup>6</sup>.



<sup>5</sup> Disponible en internet: <http://www.dw-world.de/dw/article/0,,3760359,00.html>



## EL AUDIOVISUAL

Cientos de obras audiovisuales hablan de los temas de la memoria, la historia y el olvido, sin embargo las que queremos destacar debido a su proximidad con la narración del cortometraje, son las siguientes:



**"Eternal sunshine of a spotless mind"** (Eterno resplandor de una mente sin recuerdos) del director Michel Gondry 2004). (Imagen: <http://psicocharla.files.wordpress.com/2011/03/1-eternal-sunshine.jpg>)

*"Joel (Jim Carrey) un hombre solitario y rutinario, un día decide, de manera impulsiva, iniciar un viaje en tren hacia una estación desconocida (en Montauk Nueva York). Allí conoce a Clementine (Kate Winslet), una mujer impulsiva con su cabello de color azul.*

*Cabe señalar que el filme se nutre del argumento de dos libros del escritor francés Boris Vian: La hierba roja y El arrancacorazones; la máquina para borrar los recuerdos y el tema de la memoria están desarrollados en ambos. Clémentine y Joël son los nombres de dos de los personajes de El arrancacorazones. Es curioso que se haya considerado al guión de original y no adaptado."*<sup>7</sup>

En el filme se muestra cómo esta sociedad ha encontrado un método para olvidar a alguien cuyo recuerdo de alguna manera es molesto o doloroso por medio de una máquina. Es algo que los usuarios de este aparato buscan pero que al final lamentan ya que cometen el mismo error o se involucran en los mismos problemas que quisieron corregir debido a no recordar. Esto último queremos recalcarlo en nuestra historia.

---

<sup>6</sup> Disponible en internet: <http://www.prensarural.org/spip/spip.php?article6688>

<sup>7</sup> Disponible en internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Eternal\\_Sunshine\\_of\\_the\\_Spotless\\_Mind](http://es.wikipedia.org/wiki/Eternal_Sunshine_of_the_Spotless_Mind)

### **Teclópolis - de Javier Mrac<sup>8</sup>**



(Fotografía tomada desde internet: <http://abrapinheiros.wordpress.com/2010/page/12/>)

Teclópolis es un cortometraje de animación en stopmotion en el cual prevalecen los simbolismos, lo cual también es la intención en nuestro corto.

Destacamos el carácter que se le otorga al mar quien viene a ser un personaje trascendente como representación de la naturaleza que al final prevalece sobre la civilización del plástico, la sobrepoblación y los avances tecnológicos que crecen sin control y destruyen otros ecosistemas. El significado predomina sobre la forma real del objeto donde el mar es una colcha, los antagonistas son ratones de computadora y una cámara super 8 es el protagonista que vive entre revistas que se mueven con el viento semejando pastizales.

### **More<sup>9</sup> - Mark Osborne 1998<sup>10</sup>**



Este es un cortometraje de animación en stopmotion acerca de lo que hace un trabajador raso para conseguir la ilusión de la felicidad, una felicidad que desaparece al retirar de los ojos un artefacto extraño.

Hace referencia a la ilusión de felicidad que todos buscamos y que pretende vendernos la publicidad. Tranquilidad, satisfacción, salud, todo bienestar básico está representado en una cápsula o en un aparato el

<sup>8</sup> Disponible en internet: [http://www.youtube.com/watch?v=m4YPDh8\\_Myw](http://www.youtube.com/watch?v=m4YPDh8_Myw)

<sup>9</sup> Disponible en internet: <http://vimeo.com/7306050>

<sup>10</sup> Disponible en internet: <http://www.arturogoga.com/2007/12/16/more-otro-buen-corto-animado/>



cual se convierte en el medio para suplir, transformar o satisfacer esa necesidad de modo que podamos sentirnos y vernos como deseamos.

### LO ESTÉTICO:



#### Pintura de Szymon Biernacki(arriba):

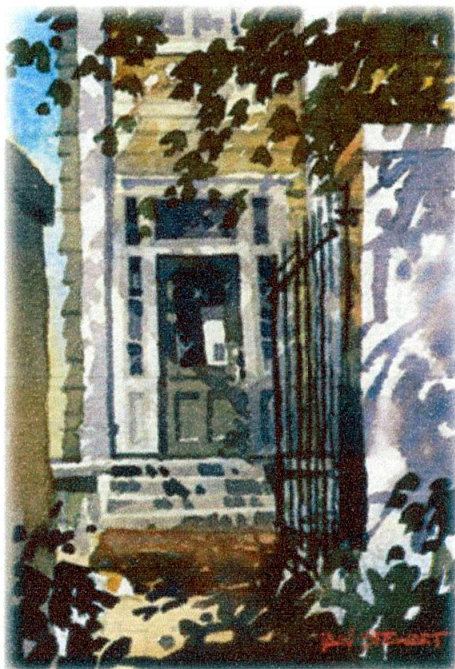
Cuando la ciudad va cayendo en el olvido, las edificaciones evidencian el descuido por medio de grietas en sus muros, pintura despegada, puertas antiguas que al moverse hacen eco en las calles con capas de asfalto desnivelado y agujeros viejos. En esta pintura de Szymon Biernacki se aprecia cómo destaca con el pincel los detalles de la estructura sin dar demasiada importancia al interior, solo la profundidad necesaria.



Mezcla colores amarronados contrastados con el azul del cielo y donde el aura blanca lleva la atención hacia el centro. Nos da una idea también de cómo el olvido puede evidenciarse en el entorno haciendo "borroso" lo que antes era plenamente visible



Fotograma Control Z



Cuadro de Iain Stewart:

Resaltamos la importancia que le da a las sombras de los árboles y cómo marcan un camino hacia la puerta a través de los escalones.



## CORTOMETRAJES Y LARGOMETRAJES

Fin d'ete - end of summer (Patrick Harboun, Ronan Le Fur and Joaquim Montserrat 2006)<sup>11</sup>



En esta animación los movimientos de cámara sutiles y contemplativos, la paleta de colores y también el protagonista meditabundo se acercan a la intención visual del cortometraje.

Angel's egg- Mamoru Oshi 1985.<sup>12</sup>

Este largometraje tiene fondos de una ciudad desgastada muy ricos en detalles. Al igual resaltamos que sus personajes están hechos con colores sólidos mientras que los fondos tienen un gran detalle y sin embargo se ven muy bien.



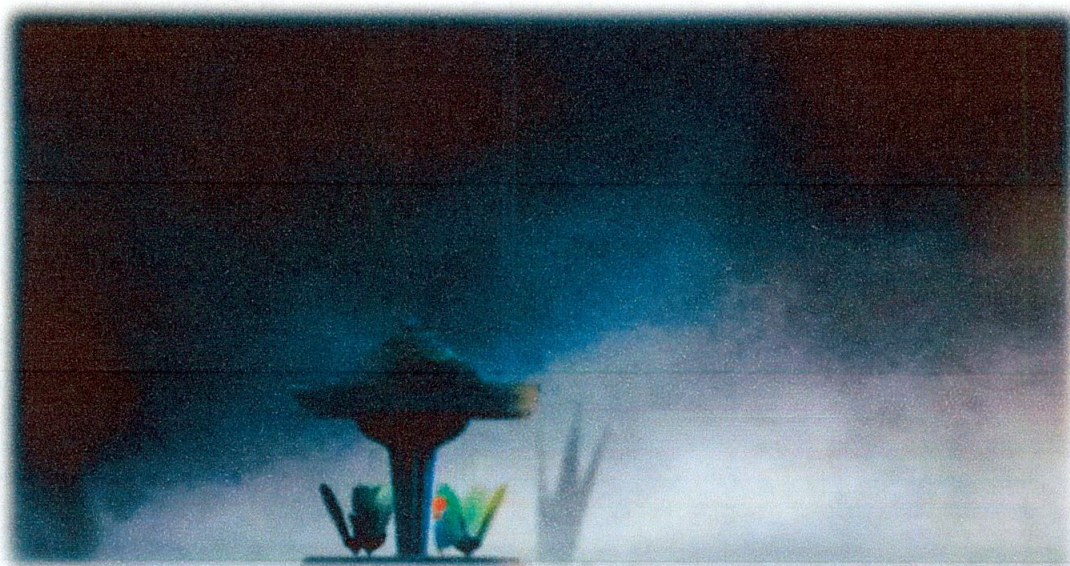
<sup>11</sup> Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=D5RmwebkPpM&feature=related>

<sup>12</sup> Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=r04X-lmELzc>



De este filme destacamos los detalles que proporcionan belleza estética a las ruinas de una ciudad agrietada. Sus movimientos de cámara son siempre lentos, en los planos se le da una gran importancia a los elementos inmóviles como los detalles de las paredes, las rejas, las ventanas, las estatuas.

*Un Tour de Manege - Alexis Liddell*<sup>13</sup>



Cuando buscábamos cómo darle un aspecto "oscuro" a la acuarela, una técnica que se caracteriza por su abundancia de luz, uno de los referentes fue este cortometraje. En él además vemos que es posible dar una apariencia de papel de acuarela a todo el corto digitalmente, tal como se aprecia en CONTROL Z.

---

<sup>13</sup> Disponible en internet: <https://vimeo.com/14603725>



## 9. TRATAMIENTO

### La historia

Vivir en una de las ciudades más antiguas de América hace que tengas muy presente el valor de la memoria. Nos referimos a Santa Marta, un lugar que por lo general es muy tranquilo y a la vez alegre. Su gente es como el clima, cálida y sus casas viejas de colores vivos y pasteles se mezclan con espacios más modernos. Sin embargo hay problemas evidentes que han perdurado, como si nadie los notara. De allí nace el tema del cortometraje de animación "Control Z", donde existe una pastilla que te permite borrar los recuerdos como una solución para eliminar los conflictos del pasado y crear un futuro desde cero.

FOTO tomada por:  
Jehisel Ramos/2012



**¿Si pudieras borrar de tu mente todos los recuerdos desagradables, lo harías?**

Este futuro "desde cero" es una solución solo en apariencia. Hace referencia a la actitud que tomamos a veces de ignorar los problemas como si dándoles la espalda dejaran de existir. En esta ciudad el deficiente alcantarillado hace que en poco tiempo las calles se llenen de agua lluvia mezclada con aguas negras (así ha sido por más de 20 años); colegios públicos en donde han crecido varias generaciones llevan mucho tiempo en mal estado; varias de las edificaciones que hacen del centro de la ciudad el conocido "centro histórico" se encuentran en ruinas; y a nivel nacional los sucesos de desaparición forzada sin resolver nos hacen meditar que la movilización es escasa en proporción a los problemas como

si simplemente nos acostumbráramos a ellos, como algo natural. ¿Qué sucede en las mentes de quienes habitamos estos lugares y vivimos el día a día de estos conflictos?

No es nuevo darse cuenta que nuestra sensibilidad ha desarrollado cierta resistencia, escondiendo los problemas en un rincón de la memoria donde no sean molestos, en "la tierra del olvido". Mientras que en la realidad no los hemos resuelto, tan solo se encuentran dormidos.

Algunos métodos de "Control Z" que existen en la realidad son los distractores (llámese televisión, fiestas, alcohol o drogas). Durante la escritura del guión escuchamos a muchas personas deseando que existiera un Control Z para la vida, para deshacer los errores del pasado que nos traen malos recuerdos. En la realidad eso es imposible, pero para eso existe la ficción. Retratamos una ciudad costera llena de memoria a la cual llega la pastilla del olvido que les permitirá a sus habitantes dejar atrás el pasado y comenzar una nueva vida en apariencia, y recalcamos que es solo en apariencia ya que el hecho de borrar la memoria no implica que los problemas que lo causan desaparezcan, más bien nos arriesgamos a ser esclavos de los que tienen pleno conocimiento de los hechos y la información.

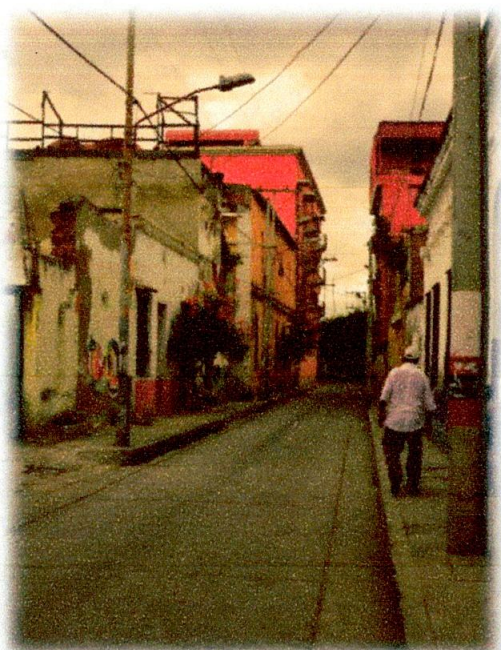
Al respecto, cito un breve discurso que pronunció el escritor Manuel Mejía Vallejo sobre la tumba de su amigo Héctor Abad Gómez, que plasma el sentimiento del momento que también inspiró desarrollar este contexto en el corto:

*"Vivimos en un país que olvida sus mejores rostros, sus mejores impulsos, y la vida seguirá en su monotonía irremediable, de espaldas a los que nos dan la razón de ser y de seguir viviendo. Yo sé que lamentarán la ausencia tuya y un llanto de verdad humedecerá los ojos que te vieron y te conocieron. Después llegará ese tremendo borrón, porque somos tierra fácil para el olvido de lo que más queremos. La vida, aquí, están convirtiéndola en el peor espanto. Y llegará ese olvido y será como un monstruo que todo lo arrasa, y tampoco de tu nombre tendrán memoria. Yo sé que tu muerte será inútil, y que tu heroísmo se agregará a todas las ausencias."*

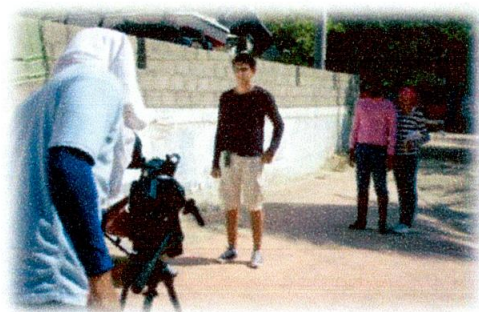


Existen muchas maneras de ver el olvido, algunas positivas, otras negativas. Este cortometraje en específico se encamina a valorar los recuerdos, la historia que construye nuestro entorno y la capacidad de enfrentar el pasado tratando de resolver los conflictos aunque el proceso sea en muchas ocasiones doloroso. Así nace "Control Z", porque para nosotros ignorar el pasado es caminar a ciegas hacia el futuro.

FOTO tomada por: Jehisel Ramos/ 2011



### La técnica



Control Z es un corto de animación realizado en 2D, en dibujo digital, inspirado en la técnica de acuarela y complementado con escenas desarrolladas en 3D.

Inicialmente filmamos a los actores de referencia según el guion y en base a sus movimientos se les da vida a los personajes. De esta manera se garantiza que tengan peso, soltura y un desenvolvimiento verosímil con el entorno. Sin embargo, aunque la técnica de rotoscopia está presente, los personajes no son elaborados fielmente a las características de los actores, a diferencia de la rotoscopia tradicional, pues en este caso actúan más como una referencia de proporciones y movimiento.

Luego de la filmación, interpretamos esas imágenes en dibujo. Los fondos, o Backgrounds, son inspirados en la técnica de acuarela del ilustrador digital Szymon Biernacki, de Varsovia, Polonia.

En cada background intentamos plasmar nuestra apreciación de Santa Marta, una ciudad en la cual el color blanco destaca estructuras de estilo



republicano haciéndolas estallar a la luz del sol. Con sombras transparentes, ocre y amarillos, los colores pasteles predominan contrastando finalmente con el azul del cielo despejado, el verde de los árboles y montañas que rodean la ciudad y edificios modernos como el de la D.I.A.N, el edificio tecnológico de la marina y el edificio de los bancos entre otros que dan al centro histórico matices de antigüedad y modernidad a la vez.

La intención estética es lograr capturar la belleza de las paredes de pintura antigua y mezclarla con pequeños detalles tecnológicos que den la idea de un futuro cercano.

FOTO tomada por: Jehisel Ramos/2011



Los personajes visten acorde a esta idea de tiempo y espacio. En general el vestuario varía entre colores vivos en la primera parte del corto, amarrados en el desarrollo del conflicto y grises y azules hacia el final del film.





FOTO tomada por: Jehisel Ramos/2011

Cuando la ciudad va cayendo en el olvido, las edificaciones evidencian el descuido por medio de grietas en sus muros, pintura despegada, puertas antiguas que al moverse hacen eco en las calles con capas de asfalto desnivelado y agujeros viejos.



Los movimientos de cámara de Control Z se dividirán en paneos lentos para mostrar la ciudad variados con planos estáticos en los que se hará énfasis en algún objeto o situación. Planos fijos para los personajes principales y en la mayor parte del corto donde no se hará seguimiento a los personajes sino que ellos entrarán y saldrán de plano.

Ésta propuesta tiene la intención de hacer sentir a la ciudad estática y solitaria, una ciudad en la que se percibe una ausencia de vida, no por la falta de habitantes sino por su forma mecánica de comportamiento.

Los planos de la ciudad en su mayoría serán muy abiertos con la intención de hacer sentir distantes a los habitantes de la ciudad, pero se utilizarán planos más cerrados con los protagonistas solamente y algún hecho u objeto que se quiera destacar.

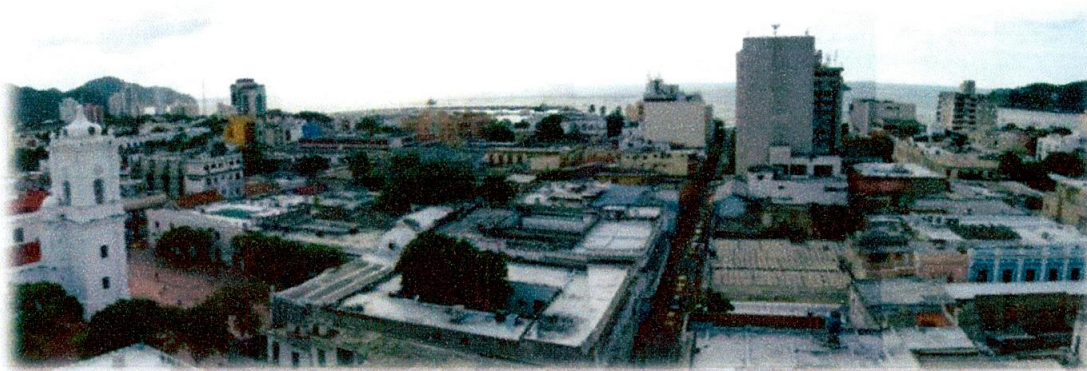


FOTO tomada por: Jehisel Ramos/2011

Como diseño sonoro, una de las referencias es la película "*En La Ciudad de Silvia*" (Dir. Jose Luis Guerin, 2007)<sup>14</sup>

En ésta película los sonidos son realistas y solo los movimientos o acciones sencillas se resaltan. En CONTROL Z, aunque realista, el sonido se destaca según la intención narrativa, por ejemplo una respiración que se escucha en ausencia del personaje tiene el propósito de recalcar la angustia y estimular el acto reflejo del cerebro conectando al personaje con el espectador.

<sup>14</sup> Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=9SebtTjilWU&feature=related>



Dentro de los sonidos más importantes del corto, el cascabel siempre se utiliza para relacionarlo con el personaje de Iris de modo que cuando lo escuchamos instantáneamente relacionamos este sonido con ella. Así mismo los sujetos de negro tienen un audio característico que nos da a entender que están cerca sin necesidad de verlos.

Musicalmente nos hemos inclinado por utilizar instrumentos como el acordeón, el violín, la guitarra acústica y una voz melodiosa femenina sin letra para dar el toque final en los momentos precisos sin llegar a exagerar.

## 9.1. UNIVERSO DEL CORTOMETRAJE

### Fondos

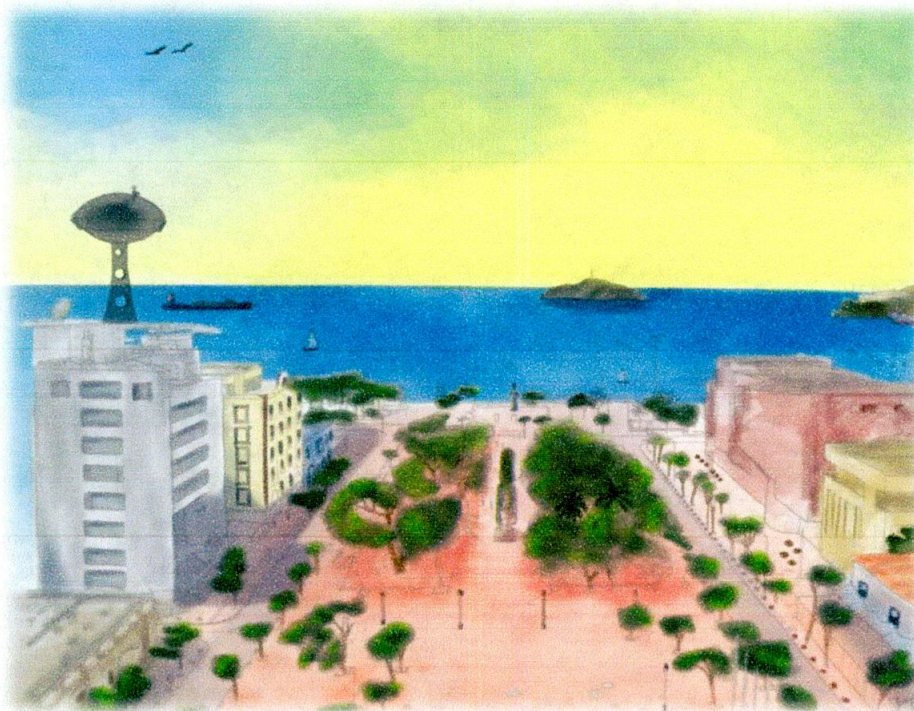


**Calle 17 del centro histórico** (uno de los primeros fondos elaborados para el cortometraje)





**Parque San Francisco**



**Parque Simón Bolívar**





**Carrera 4ta entre 17 y 18**



**Calle 22**





**Calle 14**



**Vista panorámica**



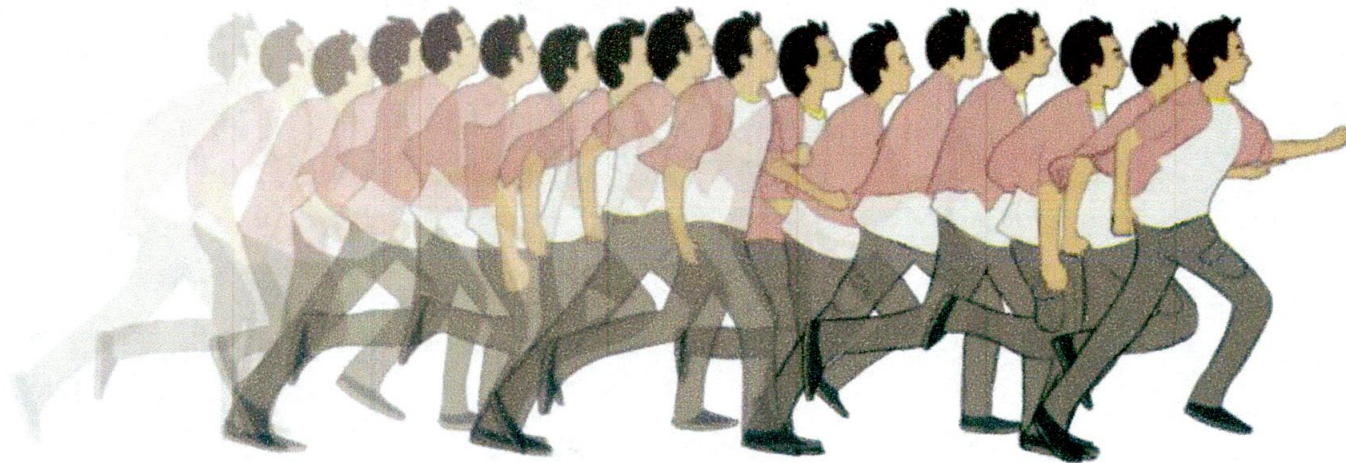
## 10. FICHA TECNICA

Título: <b>CONTROL Z</b>		
Titular de los derechos del guión : JACQUELIN HERNANDEZ		
Guión original X		
Género: ANIMACION Técnica de animación: ROTOSCOPIA Y 3D		
Idioma: ESPAÑOL Duración:11 MINUTOS		
Formato de rodaje: HD		
CARGO	NOMBRE	NACIONALIDAD
Productor	JACQUELIN HERNANDEZ	COLOMBIANA
Coprodutor(es)		
Productor ejecutivo	JACQUELIN HERNANDEZ	COLOMBIANA
Productor de campo	LIUBETH TEJEDA	COLOMBIANA
Guionista(s)	JEHISEL RAMOS Y ERI PEDROZO	COLOMBIANA
Director(es)	JEHISEL RAMOS Y ERI PEDROZO	COLOMBIANA
Director de animación	ERI PEDROZO ULLOA	COLOMBIANA
Director de fotografía imagen referencia	ALVARO OROZCO	COLOMBIANA
Director de Arte imagen referencia	SILVANA ALONDRA	COLOMBIANA
Asistentes de iluminación imagen referencia	TOMAS LEON	COLOMBIANA
Dibujante del story board	ERI PEDROZO Y JEHISEL RAMOS	COLOMBIANA
Animadores 2D personajes	JOSE RODRIGUEZ-JAVIER MONTEALEGRE - EDDIE ORTIZ- YURI SIEGFRIED-BETTY SANTAMARIA-ENRIQUE NARVAEZ-EDWIN GONZALEZ	COLOMBIANA
Actor(es) de voces Principales y Secundarios	Alberto Jose Quintero Barros- Maria Milagros Johnson López- Jorge Luis Diaz Granados	COLOMBIANA
Animador 3D	ENRIQUE NARVAEZ	COLOMBIANA
Ilustrador	MURICIO ARRIETA- JOSE VELEZ	COLOMBIANA

<b>CARGO</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>NACIONALIDAD</b>
Operario de Composicion	CARLOS ECHEVERRIA	COLOMBIANA
Programador	ALBERTO QUINTERO	COLOMBIANA
Diseñador de personajes	JEHISEL RAMOS Y ERI PEDROZO	COLOMBIANA
Diseñador de Escenografías	JEHISEL RAMOS Y ERI PEDROZO	COLOMBIANA
Diseñador de Sonido	FELIPE BOLAÑO	COLOMBIANA
Grabador de Dialogos	FELIPE BOLAÑO	COLOMBIANA
Mezclador	FELIPE BOLAÑO	COLOMBIANA
Musicalizacion	FELIPE BOLAÑO	COLOMBIANA

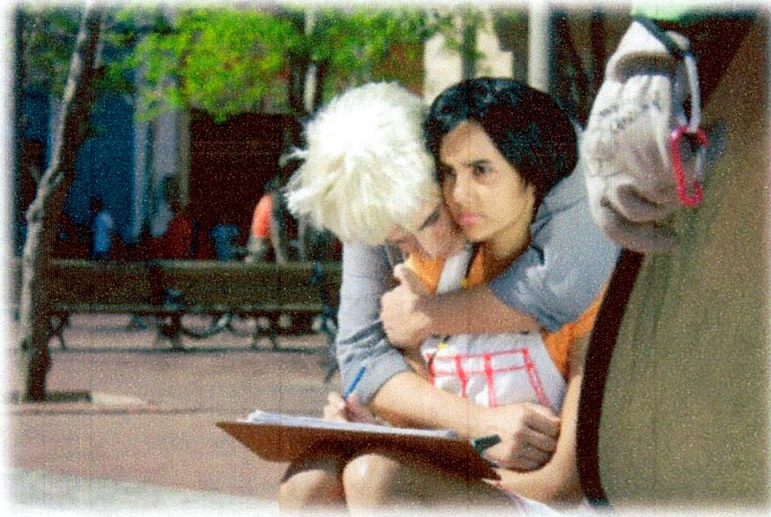


## 11. DISEÑO DE PRODUCCIÓN

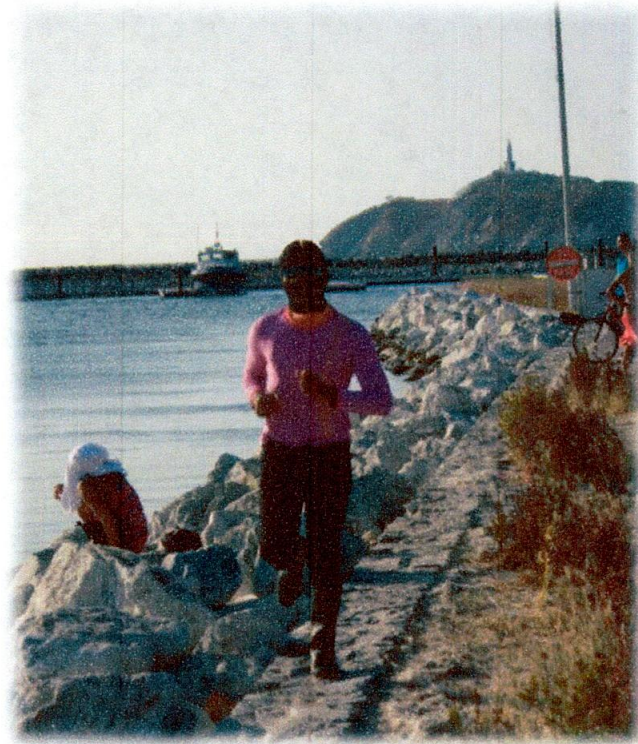


En el proyecto Control Z contribuyeron muchas personas con su talento para construir paso a paso este cortometraje animado, dando como resultado un proyecto de alta calidad y dedicación. En primera instancia se realizó un rodaje en *imagen real* para referencia, cuidando los detalles para facilitar la animación de los personajes.

### RODAJE IMAGEN REAL



Plaza San Francisco



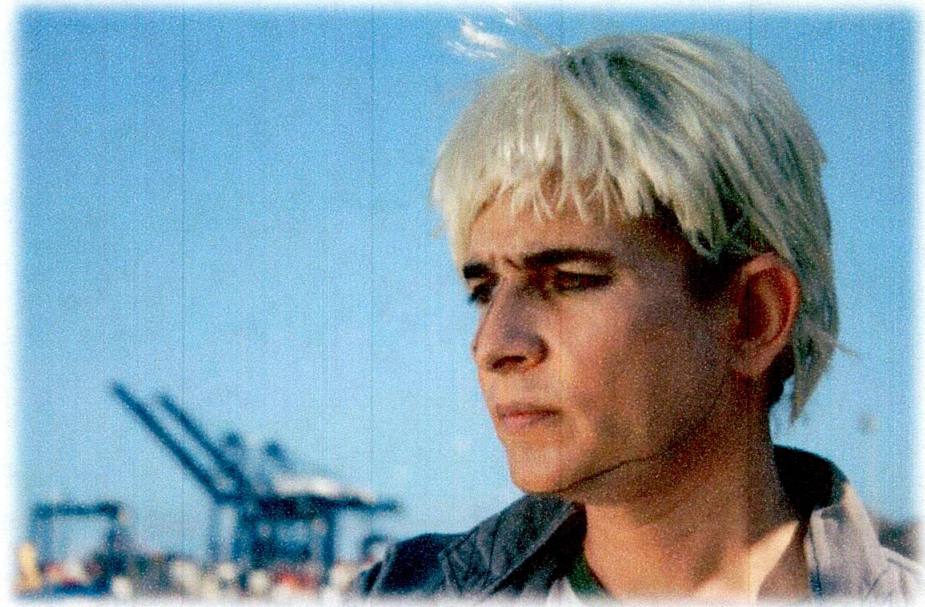
Bahía





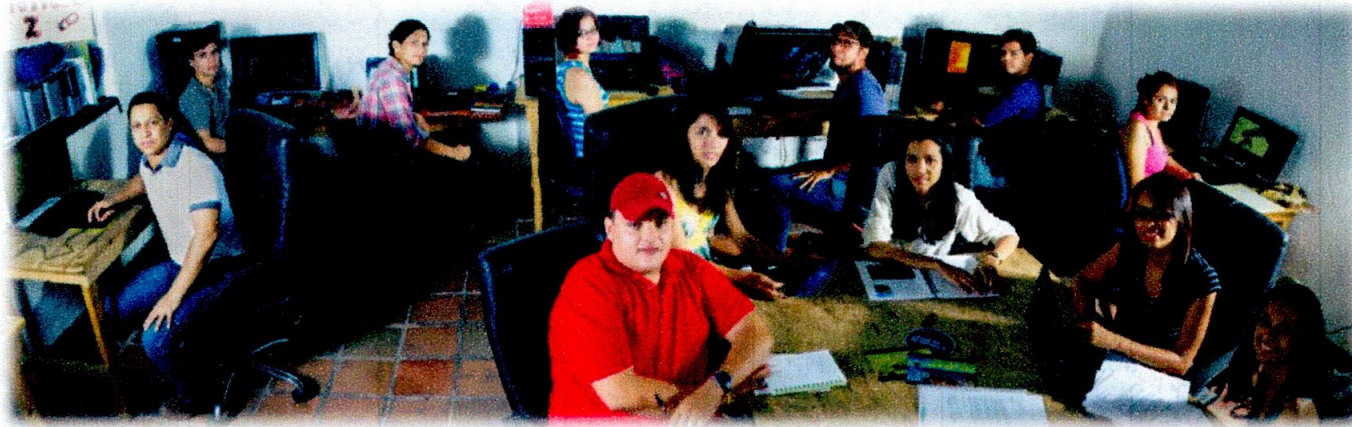
**Plaza San Francisco**

**Bahía**



Se manejó un esquema del equipo de trabajo para la realización de las actividades de animación:

- *Dirección*  
2 Directoras y Jefes de Animación
- *Producción*  
1 Productora  
1 Productora de Campo
- *Equipo de Animación*
  - 2 Ilustradores Fondos
  - 1 Animador 2D y 3D
  - 2 Animadores sombras
  - 2 Coloreado
  - 1 Operario de composición y fx





## 11.1. PRESUPUESTO

RESUMEN		
DESARROLLO		\$ 3.000.000
1. PREPRODUCCION		\$ 9.860.500
2. PRODUCCION		\$ 30.776.000
3. POSPRODUCCION		\$ 13.158.500
4. PROMOCION Y LANZAMIENTO		\$ 3.400.000
SUBTOTAL		\$ 60.195.000
IMPREVISTOS 5%		\$ 3.009.750
GRAN TOTAL		\$ 63.204.750

# 1. PREPRODUCCIÓN :

\$ 9.860.500

ADMINISTRACION GENERAL	Valor Unitario	Cantidad	Unidad de tiempo	Total
Papelería y fotocopias	\$ 20.000	1	6	\$ 120.000
Cafetería y refrigerios	\$ 20.000	1	6	\$ 120.000
Transportes urbanos	\$ 50.000	1	6	\$ 300.000
Ensayo con actores	\$ 200.000	1	-	\$ 200.000
Material de investigación	\$ 197.500	1	-	\$ 197.500
Sistema de backup	\$ 350.250	1	-	\$ 350.250
HONORARIOS				
Productor	\$ 900.000	1	-	\$ 900.000
Director	\$ 600.000	2	-	\$ 1.200.000
Director de arte	\$ 120.000	1	6	\$ 350.250
Programador	\$ 550.000	1	-	\$ 550.000
Director de fotografía	\$ 120.000	1	6	\$ 320.000
<b>Grabación referencia de animación</b>			<b>Días</b>	
Materiales	\$ 302.500	1	-	\$ 302.500
Alquiler equipos técnicos(camara, luces)	\$ 600.000	1	7	\$ 4.200.000
Asistentes de iluminación	\$ 50.000	1	7	\$ 350.000
Camarógrafo	\$ 400.000	1	-	\$ 400.000



## 2. PRODUCCIÓN :

\$ 30.776.000

ADMINISTRACIÓN PELICULA	Valor Unitario	Cantidad	Unidad de tiempo	Total
<b>Administración y otros gastos</b>				
Gastos Bancarios	\$ 40.000	1	5	\$ 200.000
Papelería y fotocopias	\$ 80.000		4	\$ 320.000
Cafetería y refrigerios	\$ 80.000	1	4	\$ 320.000
Contador	\$ 440.000	1	-	\$ 440.000
Comunicaciones y transporte produccion	\$ 65.000	1	4	\$ 260.000
Alquiler estudio de animacion	\$ 400.000	1	5	\$ 2.000.000
Alquiler computadores+(tabla digitalizadora)+software	\$ 145.000	3	4	\$ 1.740.000
mensajeria	\$ 40.000	1	5	\$ 200.000
<b>Equipo de dirección</b>				
Productor	\$ 650.000	1	5	\$ 3.250.000
Director -Director animacion	\$ 650.000	2	5	\$ 6.500.000
Productor de campo	\$ 400.000	1	3	\$ 1.200.000
<b>Equipo de animación</b>				
Animador 2D( rotoscopia Sombras)	\$ 550.000	2	3	\$ 3.300.000
Animador 2D( rotoscopia coloreado)	\$ 500.000	1	2	\$ 1.000.000
Animador 2D( rotoscopia coloreado)	\$ 250.000	1	1	\$ 250.000
Animador 3D y 2D	\$ 500.000	1	3	\$ 1.500.000
Ilustrador (Rotoscopia cortorno fondos)	\$ 600.000	1	2	\$ 1.200.000
Animador 2D	\$ 250.000	1	1	\$ 250.000
Ilustrador (Rotoscopia color fondos)	\$ 550.000	1	3	\$ 1.650.000
<b>Alimentación y auxilio de transporte</b>				
alimentacion	\$ 150.000	5	4	\$ 3.000.000
auxilio de transporte	\$ 61.000	6	6	\$ 2.196.000

### 3. POSPRODUCCIÓN : \$ 13.158.500

EDICION Y MONTAJE	Valor Unitario	Cantidad	Unidad de tiempo	Total
Operario de Composicion	\$ 550.000	1	3	\$ 1.650.000
Alquiler sala montaje	\$ 500.000	1	2	\$ 1.000.000
Musicalización (Música Original)	\$ 600.000	1	1	\$ 600.000
Elaboración de créditos	\$ 200.000	1	1	\$ 200.000
Copia en HDCAM y QC	\$ 1.200.000	1	-	\$ 1.200.000
Subtitulación otros idiomas	\$ 168.500	1	1	\$ 168.500
<b>Equipo de Dirección</b>				
Productor	\$ 660.000	1	3	\$ 1.980.000
Director	\$ 660.000	2	3	\$ 3.960.000
Diseñador de Sonido y grabacion dialogos	\$ 500.000	1	2	\$ 1.000.000
<b>Voces</b>				
Alquiler equipo de sonido	800.000	1	1	\$ 800.000
Principales	200.000	2	1	\$ 400.000
Secundarios	100.000	2	1	\$ 200.000

### 4. PROMOCION Y LANZAMIENTO : \$ 3.400.000

<b>Copias</b>				
Pelicula	800.000	1	-	800.000
<b>Festivales</b>	1.000.000	1	-	1.000.000
<b>Estreno</b>	1.000.000	1	-	1.000.000
<b>Material de prensa</b>	600.000	1	-	600.000



## 11.2. CRONOGRAMA GENERAL

## Etapa Preproducción

[illegible]

## Etapa Producción

		2013										2014														
Meses		NOVIEMBRE					DICIEMBRE					ENERO					FEBRERO					MARZO				
No	Actividades/Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Producción																										
1	Inicio rotoscopia Contorno y coloreado																									
2	Rotoscopia fondos contorno y color																									
3	Sombras																									
4	Arreglo de Story Board(presentacion Unimag), revision del proyecto escrito																									
5	Correcciones y retoques de la rotoscopia(coloreado personajes y fondos)																									



## Etapa de Posproducción

		2013										2014																			
Meses		NOVIEMBRE					DICIEMBRE					ENERO					FEBRERO					MARZO					ABRIL				
No	Actividades/Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Postproducción																															
6	compisite, Corrección de color y sfx																														
7	Grabaciones sonido ambiente, efectos sonoros, Grabacion de diálogos																														
8	Musicalización																														
9	Entrega tesis																														
10	realizacion lista de festivales para aplicar																														

		2014																									
Meses		MARZO					ABRIL					MAYO					JUNIO					JULIO					
No	Actividades/Semana	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42			
Postproducción																											
11	Elaboración de créditos y subtitulacion al ingles																										
12	Diseño material de promoción(publicidad)																										
13	Control de calidad y copias finales en HDCAM																										
Promoción																											
14	Estreno en Santa Marta																										
15	Participación en festivales y encuentros nacionales e internacionales																										



## 11.3 PLAN DE FINANCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

El cortometraje **CONTROL Z** manejó 2 aspectos para financiación; el primero una inversión propia y la segunda apoyos en especie y en efectivo de empresas privadas y públicas. Como inversión propia se planteó realizar un **teaser** de 2 minutos con la finalidad de dar a conocer la técnica y estética del cortometraje. Una vez finalizado la realización del teaser se envió a 2 festivales para poner a prueba la capacidad aceptación del proyecto. El **teaser** quedo en la selección oficial de **ANIMASIVO 2013 en México** y "**MAREA DIGITAL**" de la **Universidad de Palermo, Argentina**. Además con este mismo se participó en la convocatoria del **Fondo para el Desarrollo Cinematográfico** en la modalidad de Animación- Realización de Cortometrajes, obteniendo el 25 de octubre de 2013 el premio de \$45.000.000 millones de pesos para la producción y posproducción del cortometraje.

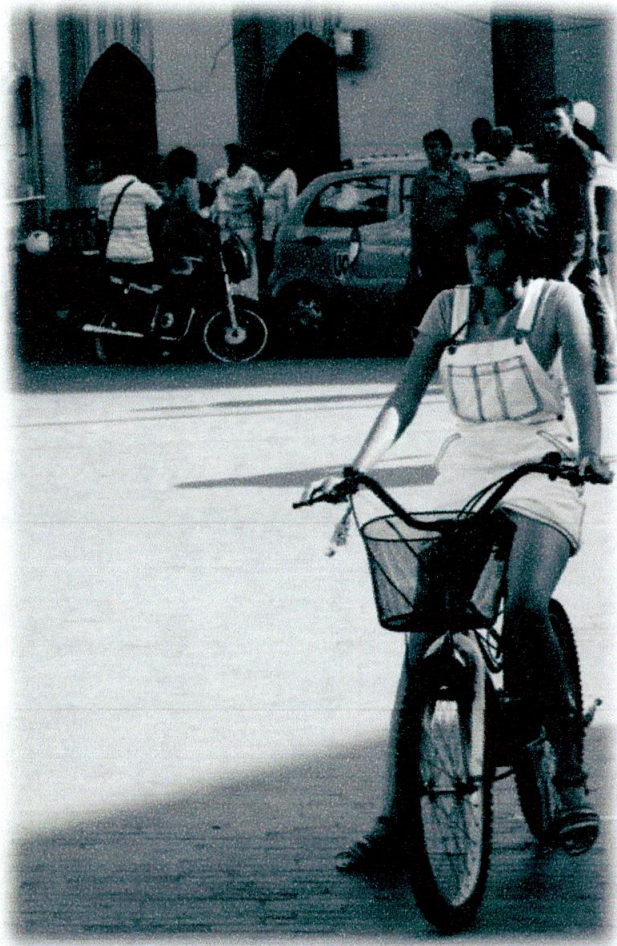


Foto por Cesar Coley Barrios, Enero 2014

El cortometraje será distribuido en los diferentes eventos audiovisuales existentes en el país y también se realizará una selección de los distintos festivales internacionales.

FESTIVAL	CIUDAD	FECHAS	PAGINA WEB
FICCI Festival Internacional de Cine	Cartagena	Finales de Febrero	<a href="http://ficcifestival.com/">http://ficcifestival.com/</a>
Festival de Cine Ambiental Voces	Medellin	7, 14, 21 y 28 de Noviembre 2013	<a href="http://festicineambientalvoces.blogspot.com/">http://festicineambientalvoces.blogspot.com/</a>
Festival de Cine Universitario Intravenosa	Cali	Mayo	<a href="http://intravenosa.com/web/">http://intravenosa.com/web/</a>
Festival Internacional de Cine al Mar	Santa Marta	Agosto	<a href="http://www.festicinealmar.co/">http://www.festicinealmar.co/</a>
Festival Internacional de Cine de Pasto	Pasto	Mayo	<a href="#">URRI/ no encontrada</a>
Festival Equinoxio	Bogotá	Septiembre	<a href="http://www.festivalequinioxio.org/">http://www.festivalequinioxio.org/</a>
Festival Audiovisual Creative Commons	Barranquilla	Octubre	<a href="http://barranquilla.festiaudiovisual.cc">http://barranquilla.festiaudiovisual.cc</a>
Cine a la Calle	Barranquilla	9 al 17 de mayo 2014	<a href="http://www.cinealacalle.org/">http://www.cinealacalle.org/</a>
Festival De Cine Corto De Popayán	Popayán	Noviembre	<a href="http://www.festicinepopayan.com/Reglamento2013">http://www.festicinepopayan.com/Reglamento2013</a>
FIW Festival Internacional In Vitro	Bogotá	Diciembre	<a href="http://www.invitrovisual.lbv.co/">http://www.invitrovisual.lbv.co/</a>
Festival Internacional de Animación La Truca	Cali	Mayo	<a href="http://www.latrucafestival.com/">http://www.latrucafestival.com/</a>





FESTIVAL	CIUDAD	FECHA	PAGINA WEB
Festival Internacional del Cine Pobre	CUBA	5 al 7 de Mayo, 2014	<a href="http://www.festivaldecinepobre.com/inscripcion/festival/cinepobre/">http://www.festivaldecinepobre.com/inscripcion/festival/cinepobre/</a>
Muestra Internacional De Mujeres En El Cine Y La Televisión	México	Septiembre	<a href="http://dominiociudadano.org/2013/04/muestra-internacional-de-mujeres-en-el-cine-la-television-mexico/">http://dominiociudadano.org/2013/04/muestra-internacional-de-mujeres-en-el-cine-la-television-mexico/</a>
ANIMA	Argentina	10 al 12 octubre	<a href="http://www.animafestival.com.ar/">http://www.animafestival.com.ar/</a>
ANIMASIVO	Mexico	Mayo	<a href="http://www.animasivo.net">http://www.animasivo.net</a>
Festival Internacional de Animación de Brasil	Brazil	25 julio-3 agosto São Paulo - 06 al 10 de	<a href="http://www.animamundi.com.br/pt/festival/">http://www.animamundi.com.br/pt/festival/</a>
Festival Berlinale	Alemania. Berlin	Febrero	<a href="http://www.berlinale.de/en/branche/filmanmeldung/filmanmeldung_allgemein/index.html">http://www.berlinale.de/en/branche/filmanmeldung/filmanmeldung_allgemein/index.html</a>
Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy	Francia	del 9 al 14 de Junio de 2014	<a href="http://www.annecy.org">http://www.annecy.org</a>
Edinburgh short Film Festival	Edinburgh , Escocia(Reino Unido)	6 al 13 junio del 2014	<a href="http://www.edinburghshortfilmfestival.com/">http://www.edinburghshortfilmfestival.com/</a>
Festival de cine de Elche	Madrid,España	19-26 de Julio	<a href="http://www.festivalcineelx.es/">http://www.festivalcineelx.es/</a>
Premios Goya	España		<a href="http://www.academiadecine.com/descargas/files/bases_27_premios_goya[3].pdf">http://www.academiadecine.com/descargas/files/bases_27_premios_goya[3].pdf</a>

FESTIVAL	CIUDAD	FECHA	PAGINA WEB
Festival de Cine Latinoamericano de Flandes, Bélgica.	Belgica	7 y el 16 de noviembre de 2014 en Bélgica	<a href="http://www.latinofilmfestival.be/cont/noticias/noticias_sola_es.php?idField=56">http://www.latinofilmfestival.be/cont/noticias/noticias_sola_es.php?idField=56</a>
Festival Internacional de Cine de Animación, Efectos Especiales y Videojuegos ANIMAYO	España	del 5 al 11 de mayo	<a href="http://www.animayo.com/?accion=inscripcion_2014">http://www.animayo.com/?accion=inscripcion_2014</a>
Festival de Cine de Bilbao	Bilbao (ZINEBI)	14/21 nov 2014	<a href="http://www.zinebi.com">www.zinebi.com</a>
Festival Internacional de Cine de Friburgo ( FIFF )	suiza	29 marzo-5 abril 2014 )	<a href="http://www.fiff.ch/">http://www.fiff.ch/</a>
ANIMA	Bruselas	febrero de 13 a 22 en el 2015.	<a href="http://www.animafestival.be/anima.php?pageID=53&amp;ln=3">http://www.animafestival.be/anima.php?pageID=53&amp;ln=3</a>
Festival de Cine Internacional de Animación 'KROK'	Ucrania	29 de septiembre hasta el 6 de octubre de 2014	<a href="http://www.krokfestival.com/?ver=eng">http://www.krokfestival.com/?ver=eng</a>
Festival Internacional De Cine Independiente de Roma	Roma, Italia	del 16 al 23 de marzo del 2014	<a href="http://www.riff.it/bando-di-concorso/">http://www.riff.it/bando-di-concorso/</a>
Animac Muestra Internacional de Cinema de Animación de Cataluña	Cataluña	del 20 al 23 de febreo del 2013	<a href="http://www.animac.cat/mostra-es/inscripciones">http://www.animac.cat/mostra-es/inscripciones</a>
Alucine Toronto Latino Film and Video Festival	Canada,Toronto	Marzo	<a href="http://alucinefestival.com/events/category/current-festival/2013-03/">http://alucinefestival.com/events/category/current-festival/2013-03/</a>
Chicago Latino Film Festival	Chicago	Abril	<a href="http://chicagolatinofilmfestival.org/">http://chicagolatinofilmfestival.org/</a>
Sundance Film Festival	Park City. E.E.U.U.		<a href="https://www.sundance.org/festival/festival-program/submissions/">https://www.sundance.org/festival/festival-program/submissions/</a>



FESTIVAL	CIUDAD	FECHA	PAGINA WEB
INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2014	HIROSHIMA	21-25 de Agosto 2014	<a href="http://hiroanim.org/en2013/e03compe/3-01e.html">http://hiroanim.org/en2013/e03compe/3-01e.html</a>
Busan International Film Festival	Busan, Corea.	October 2 to 11, 2014	<a href="http://www.biff.kr/Template/Builder/00000001/page.asp?page_num=4546">http://www.biff.kr/Template/Builder/00000001/page.asp?page_num=4546</a>
Festival de Cine de la 16a Flying Broom Internacional de la Mujer ( FBWFF )	Ankara , Turquía.	tendrá lugar el 8 hasta 15 mayo 2014 ,	<a href="http://festival.ucansupurg.org/english/">http://festival.ucansupurg.org/english/</a>

## 12. REGISTRO Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

 <b>MINISTERIO DEL INTERIOR</b> <b>DIRECCIÓN NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR</b> <b>UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL</b> <b>OFICINA DE REGISTRO</b> <b>CERTIFICADO DE REGISTRO OBRA LITERARIA INEDITA</b>		Libro - Tomo - Partida <b>10-265-280</b> Fecha Registro <b>22-Nov-2010</b>
Página 1 de 1		
<b>1. DATOS DE LAS PERSONAS</b>		
<b>AUTOR</b>		
Nombres y Apellidos	JHISBEL RUTH RAMOS PERILLA	No de identificación CC
Nacionalidad	COLOMBIANA	52152746
Dirección	CALLE 12A NO 21-95	Ciudad
		SANTA MARTA
<b>AUTOR</b>		
Nombres y Apellidos	ERI JOHANA PEDROZO ULLOA	No de identificación CC
Nacionalidad	COLOMBIANA	1062883007
Dirección	MZ I CASA 9, CONCEPCIÓN 2.	Ciudad
		SANTA MARTA
<b>2. DATOS DE LA OBRA</b>		
Título Original	CONTROL Z	
Año de Creación	2010	
CLASE DE OBRA	INEDITA	
CARACTER DE LA OBRA	OBRA ORIGINARIA	
CARACTER DE LA OBRA	OBRA EN COLABORACION	
ALBITO LITERARIO	INTERES GENERAL	
<b>3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA</b>		
<b>4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA</b>		
<b>5. DATOS DEL SOLICITANTE</b>		
Nombres y Apellidos	JHISBEL RUTH RAMOS PERILLA	No de identificación
Nacionalidad	COLOMBIANA	52152746
Dirección	CALLE 12A NO 21-95	Medio Radicación
Correo electrónico	JHISBEL_MOVIE@HOTMAIL.COM	REGISTRO EN LINEA
En representación de	EN NOMBRE PROPIO	Teléfono
		5215282581 Ciudad
		SANTA MARTA
		Radicación de entrada
		1-2010-65819
 <b>CARLOS ANDRÉS CORREDOR BLANCO</b> <b>JEFE OFICINA DE REGISTRO</b>		
Nota: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son conceptas, expresadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en los libros, folletos y artículos, o el contenido científico o técnico de los libros científicos, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 10 de la Decisión 351 de 1993).		



## 13. BIBLIOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### CORTOMETRAJES Y LARGOMETRAJES

- Fin d'ete - end of summer (Patrick Harboun, Ronan Le Fur and Joaquim Montserrat 2006)
- Angel's egg, Dir. Mamoru Oshi, 1985. (Japón)
- Repulsión, Dir. Roman Polanski, 1965. (EEUU)
- Eternal sunshine of a spotless mind, Dir. Michel Gondry, 2004. (EEUU)

### LIBROS PRINCIPALES

- Aldous Huxley, 2007, "Un Mundo Feliz"
- Bradbury Ray, 2007, "Fahrenheit 451"
- Wells H G, 1905, "Una utopia moderna"
- Abad Faciolince Héctor, 2005, "El olvido que seremos"

### TEORÍAS CONSULTADAS

- Godoy, Cristina, Ensayos "Historiografía y memoria colectiva", Madrid, 2002.
- Godoy, Cristina, Ensayos "El no olvido o la redención de la memoria".
  - La idea de tres consecuencias proviene de la reflexión de José María Gómez, "Eclipse de la memoria, política del olvido: la cuestión de los derechos humanos en una democracia no consolidada", en Punto de Vista 36, diciembre 1989.

- Mattia, Estrella, Ensayo "La memoria y el olvido, la memoria y la historia", 2008.
- En torno a una teoría del relato: Flannery O'Connor y José Jiménez Lozano, Guadalupe Arbona Abascal, Universidad Complutense de Madrid. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/teorelat.html>
- "El Término Discurso en el Texto Cinematográfico, Necesidad de una delimitación no excluyente", Comunicación presentada por Francisco Javier Gómez Tarín, Dpto. Teoría de los lenguajes, Universidad del Valencia. [http://www.librospdf.net/verlibro.php?n=El%20término%20"discurso"%20en%20el%20texto%20cinematográfico:&url=http://apolo.uji.es/fjgt/pamplona.pdf](http://www.librospdf.net/verlibro.php?n=El%20término%20)
- El Texto Narrativo: Tipos Y Técnicas. <http://www.iberletras.com/26.htm>
- Noël Burch, Praxis del cine (1970)